THẾ GIỚI game
GAME & GIẢI TRÍ

11.2010 I 84
PC WORLD VIETNAM
THẾ GIỚI VI TÍNH
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

ROBOCON: SÂN CHƠI TRÍ TUỆ TRẺ

PHIM SẮP CHIẾU RẠP:
KHÁT VỌNG THĂNG LONG

FIFA SOCCER 11
VŨ ĐIỆU TRÊN SÂN CỎ

TRIỂN LÃM
TOKYO GAME SHOW 2010

SĂN
DÀN HI-FI, HI-END

Giá: 15.000 đ ISSN: 1859 - 1833
11>
9 771859 183039

SONY
make.believe

3D world
Created by Sony

BRAVIA NX810 / NX710

Thế giới 3D Sony ưu việt

Chỉ Sony mới mang đến bạn một Thế Giới 3D toàn thiện, cho một trải nghiệm 3D trung thực tột bậc:
Game 3D, ảnh chụp Sweep Panorama, thưởng thức phim 3D sống động trên rạp hát 3D tại nhà…
Hãy bước vào Thế Giới 3D Sony để tận hưởng những phút giây giải trí mang chuẩn mực của thời đại.

MEGA VNN

Hòa mạng MegaVNN gấp
để Lướt Net nhanh
và có ngay rất nhiều ưu đãi

Từ ngày 14/10 – 31/10/2010 khuyến mãi lớn dịch vụ MegaVNN và Điện thoại cố định với nhiều ưu đãi lên đến hàng triệu đồng:

- *Miễn Cước Hòa Mạng*
- *Tặng Phần Mềm Diệt Virus MegaSecurity*
- *Tặng Cước Sử Dụng*
- *Tặng Modem Wifi*

Đặc biệt có chính sách hấp dẫn dành riêng cho khách hàng doanh nghiệp.

Gọi ngay
39 116 116
để đăng ký dịch vụ.

VNPT Cuộc sống đích thực

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

Nguyễn Thu Hồng, *Phó Tổng biên tập*
hongnt@pcworld.com.vn

Trần Trung Hải, *Tổng thư ký tòa soạn*
haitt@pcworld.com.vn

Thế Giới game GAME & GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

Tưởng Phi Quân
Thư ký tòa soạn
quantp@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Nguyễn Duy Đông Quân,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Bùi Trung Hiếu, Võ Quốc Nam, Lê Xuân Quang,
Nguyễn Hoàng Tuấn, Trần Cẩm Tú, Hoàng Anh Tuấn

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Trương Quỳnh Dao
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Công Minh, Duy An,
Huy Khanh, Lam Sơn, Phụng Hoàng

MỸ THUẬT
Nguyễn Hữu Điệu
dieunh@pcworld.com.vn

THỬ NGHIỆM SẢN PHẨM
Vũ Duy Khánh
testlab@pcworld.com.vn

CÔNG NGHỆ THÔNG TIN
Đặng Quốc Tuyên
tuyendq@pcworld.com.vn

KỸ THUẬT WEB
Nguyễn Thanh Phong
phongnt@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
126 Nguyễn Thị Minh Khai,
P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 3930 4324 - Fax: (84.8) 3930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*
www.thegioigame.vn

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 3512 1819 - Fax: (84.4) 3512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI game
GAME & GIẢI TRÍ

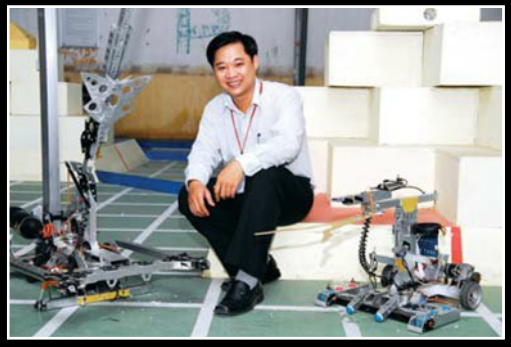
THÁNG 11.2010 - SỐ 84

SẮP PHÁT HÀNH - GIỚI THIỆU

35 Football Manager 2011 - Ông bầu đội bóng
36 Formula 1 2010 - Đường đua nóng bỏng
39 Gravity - Trọng lực
40 FIFA Soccer 11 - Vũ điệu trên sân cỏ
44 Summer Challenge Athletics Tournament - Thể thao mùa hè
46 Toy Story Mania - Thế giới đồ chơi
48 Guitar Hero: Warriors of Rock - Chiến binh Rock "hụt hơi"
50 Các mạng xã hội về game trên iPhone

DÒNG CHẢY GAME

4 Tin thế giới
5 Tin trong nước
6 Diễn viên điện ảnh Tăng Bảo Quyên: CNTT là "người bạn thân"
8 Robocon: Sân chơi trí tuệ trẻ
10 Robocon Lạc Hồng: Chuyển mình mạnh mẽ
12 Robocon Bách Khoa Đà Nẵng: Sân chơi nhỏ, hiệu quả lớn
14 Không chỉ đam mê
16 Sân chơi của sự sáng tạo
18 Game trên mạng xã hội: Biên giới mới với "Thị trấn vùng biên"
22 Khi Engine Unreal 3 "lấn sân" thị trường smartphone



PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Công nghệ máy tính và mạng
Phát hành ngày 15 hàng tháng

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Giải pháp và ứng dụng CNTT
Phát hành ngày 1 hàng tháng

Thế Giới game PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Game và giải trí
Phát hành ngày 25 hàng tháng

e++ PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao
Phát hành ngày 5 hàng tháng

Niên Giám CNTT-TT VIỆT NAM 2010
Niên Giám CNTT-TT

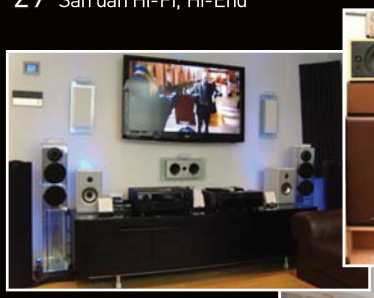
Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 15.000 đồng.

ĐIỆN ẢNH

25 Cảm nhận: Kẻ chỉ điểm
26 Khát vọng Thăng Long
28 Kiếm Vũ và Địch Nhân Kiệt

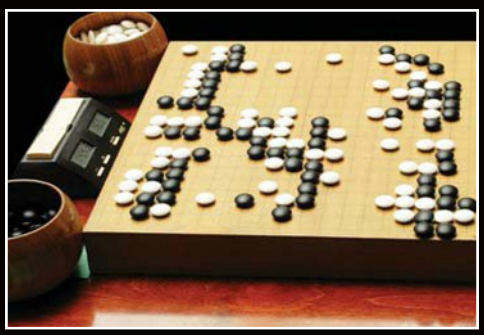
ÂM NHẠC

29 Săn dàn Hi-Fi, Hi-End



CỜ

32 Cờ Vây: Thiên biến vạn hóa

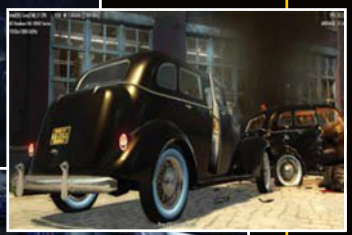


PHẦN CỨNG

54 Series bàn phím SideWinder: X6 và X4
56 Nintendo 3DS: Kỷ nguyên game cầm tay 3D

TRỢ GIÚP

58 Tiếp sức cho AMD Radeon bằng Nvidia PHYSX
62 Cha mẹ phàn nàn, con than phiền...
64 Hỏi - Đáp



SÂN GAME

65 Những "khe hở" ngoạn mục trong game
68 Triển lãm Tokyo Game Show 2010
70 League of Legends: Từ WCG 2010 đến GDC Online Awards

PLAYSTATION MOVE "THẤT SỦNG" TẠI MỸ

Trong bản báo cáo tình hình tài chính ngành game tại Bắc Mỹ, tổ chức NPD cho biết thị trường tháng vừa qua doanh thu của ngành game tăng hơn 13% là do công lớn của thiết bị PlayStation Move. Tuy nhiên, theo bảng báo cáo tài chính của công ty nghiên cứu thị trường Wedbush, thì tại Mỹ chỉ có khoảng 300.000 PS Move được tiêu thụ, kể cả những PS Move được bán kèm trong gói PlayStation 3s (bao gồm máy PS3, tay cầm không dây, thiết bị PS Move và đĩa game Sports Champions). Nhưng Wedbush cũng tiết lộ rằng thị trường tháng 10 sẽ "sáng" hơn cho Sony.

Một thông tin trái chiều cũng từ phía Sony là tại thị trường châu Âu, PS Move được đón nhận hết sức nồng nhiệt với doanh số lên hơn 1,5 triệu sản phẩm. Giám đốc điều hành Andrew House của Sony châu Âu còn cho biết, số lượng PS Move hiện tại không đủ đáp ứng được nhu cầu của khách hàng. Ngoài thị trường châu Âu, Sony Europe còn cung cấp cho cả thị trường Trung Đông, châu Phi và cả châu Úc.

PS Move được chính thức phát hành vào ngày 15/9 tại châu Âu; Bắc Mỹ vào ngày 17/9 và phát hành tại Nhật vào 21/10 vừa qua. Để có thể chơi game bằng PS Move, người chơi phải có camera PS Eye. Có rất nhiều gói sản phẩm cho người chơi dễ dàng chọn lựa, như: PS Move bán riêng lẻ với giá khoảng 50 đô-la Mỹ, bộ PS Move + PS Eye + game Sports Champions thì có giá khoảng 100 đô-la Mỹ. Nếu muốn sở hữu toàn bộ máy PS3 320GB và bộ PS Move + PS Eye + game Sports Champions thì người chơi phải chi khoảng 400 đô-la Mỹ.

HALO TIẾP TỤC GÂY "SỐT"

Tới thời điểm này thì không ai có thể phủ nhận thành công to lớn của phiên bản mới nhất của dòng game Halo - Reach. Phiên bản Reach nhanh chóng đạt doanh số 3,3 triệu bản bán ra kể từ khi phát hành vào ngày 14/9/2010. Không chỉ thành công về số lượng game bán ra, Halo: Reach còn thúc đẩy cả doanh thu của máy Xbox 360 với khoảng 484.000 máy bán ra chỉ trong tháng 9/2010.

Như vậy, tính đến nay, Halo hiện đang có 2 bản game có doanh số vượt ngưỡng 3 triệu bản là Halo 3 (9/2007) và Halo: Reach (9/2010).

GIÁM ĐỐC SẢN XUẤT GRAN TURISMO 5 XIN LỖI GAME THỦ

Sony cho biết việc trì hoãn Gran Tursimo 5 là một quyết định hết sức khó khăn nhưng cần thiết, việc này ảnh hưởng đến cả danh tiếng của Sony lẫn "tượng đài" game đua xe mô phỏng Gran Turismo.

Giám đốc sản xuất GT5, ông Taku Imasaki nói hiện GT5 đã gần như đạt mức hoàn chỉnh trong việc thiết kế, sản xuất, tuy nhiên hãng đành phải đưa ra quyết định trì hoãn vào ngày 13/10 vừa qua, nhưng chắc chắn GT5 sẽ ra mắt vào Q4/2010.

Trong một đoạn nhật ký của Kazunori Yamauchi - người đứng đầu hãng thiết kế GT5 là Polyphony Digital cũng gửi lời xin lỗi đến game thủ cũng như người hâm mộ. Ông Yamauchi cho biết GT5 cần phải chỉnh lại khâu đồ họa cho phù hợp với các hệ máy đỉnh cao và cũng hứa rằng việc trì hoãn sẽ không kéo dài sang 2011.

GT5 được Sony quảng cáo cho hệ máy PS3 từ hội chợ E3 2005, tính đến nay GT5 đã được thai nghén hơn 5 năm. Với kinh phí đầu tư hơn 60 triệu đô-la Mỹ, GT5 trình diễn hơn 1000 loại xe được mô phỏng từ đời thực cùng với 70 đường đua qua 20 địa danh khác nhau. Bản Gran Turismo 5 Prologue (thử nghiệm) cũng đã được trình diễn độc quyền cho hệ PS3 vào 04/2008 và khiến game thủ thêm một lần... mất ngủ.

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Địa chỉ tại Hà Nội:
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Email : quocdalvn@ yahoo.com
Tel : (04)3.726.1373

- PS3 đã Jaibreak để chơi được tất cả các game trên ổ cứng
(Nhận tư vấn, lắp đặt tại nhà cho các phòng Game PS3)
- Giải mã, modchip tất cả các máy PS2, PS3, XB360, Wii, PSP...
- Nhận sửa chữa, bảo dưỡng máy, tay cầm PS2, PS3, XB360,PSP...

BỘ GD-ĐT KHẢO SÁT TÁC ĐỘNG CỦA GAME ONLINE

Ngày 12/10/2010 Bộ GD-ĐT có công văn gửi Giám Đốc Sở GD-ĐT các tỉnh, thành phố, các trường đại học, cao đẳng trong cả nước yêu cầu khảo sát thực trạng tác động xấu của trò chơi trực tuyến đối với học sinh, sinh viên trên phạm vi toàn quốc. Mục đích của cuộc khảo sát nhằm đánh giá thực trạng học sinh, sinh viên tham gia các trò chơi trực tuyến, từ đó đề ra các giải pháp ngăn chặn, hạn chế những tác động xấu của trò chơi trực tuyến có nội dung bạo lực và không lành mạnh đối với học sinh, sinh viên. Địa bàn khảo sát là nơi tập trung nhiều trường học và các đại lý Internet. Theo yêu cầu của Bộ GD-ĐT, các trường cao đẳng, đại học và các sở GD-ĐT đánh giá thực trạng học sinh, sinh viên tham gia các trò chơi trực tuyến. Trên cơ sở đó, Bộ GD-ĐT đề xuất các giải pháp ngăn chặn, hạn chế những tác động xấu của trò chơi trực tuyến có nội dung bạo lực và không lành mạnh đối với học sinh, sinh viên. Các trường phổ thông sẽ khảo sát bằng hình thức trả lời phiếu phỏng vấn, thời gian bắt đầu từ ngày 11/10 – 20/10/2010.

HAI GAME FPS SẼ ĐÓNG CỬA

FPT Online cho biết đối tác DragonFly đã quyết định ngừng hỗ trợ phát hành trò chơi Đặc Nhiệm Anh Hùng (Special Force) kể từ 1/11/2010. Trước đó, công ty VinaGame vừa có cam kết với các cơ quan chức năng sẽ ngừng cung cấp Biệt Đội Thần Tốc (Sudden Attack) vào tháng 4/2011.

VNIFF 2010: LIÊN HOAN PHIM QUỐC TẾ VIỆT NAM LẦN THỨ NHẤT

Liên hoan phim Quốc tế Việt Nam (VNIFF tại *www.vniff.com*) từ 17-21/10/2010 tại HN là cơ hội để phát triển trao đổi văn hóa và thúc đẩy hợp tác giữa các nhà làm phim trong khu vực và quốc tế. Diễn ra đúng vào dịp kỷ niệm Ngàn năm Thăng Long, VNIFF đã tạo điều kiện có một không hai để các nhà làm phim quốc tế trải nghiệm những giây phút đáng nhớ của văn hóa và lịch sử Việt Nam. Nhiều diễn viên nổi tiếng trong và ngoài nước đã giao lưu với công chúng.

THIÊN HÀ ĐẠI CHIẾN CHỜ NGÀY PHÁT HÀNH

Sản phẩm game thuần Việt do công ty I.T Developers (có trụ sở tại TP.HCM) phát triển đang chờ ngày phát hành. Nhóm phát triển cho biết đã nâng cấp phiên bản đồ họa mới đẹp hơn phiên bản đã đoạt giải Việt Game 2006 cho "Kịch bản game xuất sắc nhất". Có thể kết nối tất cả các máy chủ của trò chơi trên toàn cầu để hình thành một sân chơi chung. Nhóm đã hoàn tất các thủ tục đăng ký và đã tiết giảm tối đa các chi tiết bạo lực trong trò chơi trực tuyến chiến lược thời gian thực này.

VĨNH BIỆT GIỌNG CA ĐẠI NGÀN

Chiều 1/10/2010, nghệ sĩ nhân dân Y Moan đã trút hơi thở cuối cùng ở tuổi 54, sau một thời gian chống chọi với căn bệnh ung thư dạ dày. Sinh thời, ông nổi tiếng với những bài hát về Tây Nguyên: Ơi! M'Đrak, Đi tìm lời ru mặt trời, Xốn xang cao nguyên Đăk Lăk...

VIETNAM IDOL 2010: LỘ DIỆN TOP 10

Cuộc thi Thần tượng âm nhạc Việt Nam (*www.vietnamidol.com.vn*) năm nay đã bước gần đến ngôi vị cao nhất khi chỉ còn lại 10 thí sinh cuối cùng (trong tổng số 30.000 thí sinh tham dự). Ở 4 gương mặt đầu tiên thì Uyên Linh và Đức Anh là 2 thí sinh do ban giám khảo chọn lựa, trong khi 2 thí sinh Lều Phương Anh và Đăng Khoa lọt vào Top 10 do được khán giả bình chọn nhiều nhất. Đêm thi cuối cùng của vòng Studio cũng đã xác định 6 gương mặt còn lại: ban giám khảo chọn Trung Quân và Phương Anh, còn khán giả chọn Mai Hương, Lân Nhã, Bích Phương và Vương Linh. Vòng Gala chung kết Vietnam Idol 2010 (23/10-25/12/2010) sẽ có thêm vị giám khảo thứ 4 là MC Diễm Quỳnh giữ vai trò giám khảo chấm điểm các thí sinh về khả năng ứng xử và thu hút khán giả. Ngoài ra, các thí sinh sẽ phải hát "sống" cùng ban nhạc, thay vì hát trên nền nhạc đĩa.

LINH VƯƠNG CHÍNH THỨC RA MẮT GAME THỦ MỸ

Ngày 13/10/2010, phiên bản tiếng Anh của Linh Vương - Three Kingdoms Web đã chính thức mở thử nghiệm Open Beta tại Mỹ. Chỉ sau hơn 1 tháng xuất hiện trên thị trường Mỹ, Three Kingdoms Web, phiên bản tiếng Anh của game Linh Vương đã chinh phục được cộng đồng game thủ thế giới với hơn 22 nghìn fan hâm mộ và hàng nghìn người đăng ký tham gia tại website: *http://3k.govtc.com/*. Đây là game online đầu tiên của Việt Nam có mặt trên các diễn đàn game, các trang bình chọn game nổi tiếng của Mỹ và cộng đồng các nước nói tiếng Anh trên thế giới.

DIỄN VIÊN ĐIỆN ẢNH TẶNG BẢO QUYÊN CNTT LÀ "NGƯỜI BẠN THÂN"

ANH TUẤN

GẶP GỠ NGƯỜI ĐẸP GỐC LONG XUYÊN TRONG MỘT BUỔI SÁNG CUỐI TUẦN, THẾ GIỚI GAME ĐÃ CÓ BUỔI TRÒ CHUYỆN THÚ VỊ VỚI NỮ DIỄN VIÊN TRONG PHIM "GIAO LỘ ĐỊNH MỆNH" CỦA ĐẠO DIỄN VICTOR VŨ VỀ NHỮNG GẮN BÓ THƯỜNG NHẬT GIỮA CUỘC SỐNG VÀ CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

LÂU LẮM RỒI MỚI ĐƯỢC GẶP LẠI QUYÊN, PHẢI NÓI LÀ HAI CA KHÚC "TÌNH YÊU KHÔNG CÒN" VÀ "GIẤC MƠ TÌNH YÊU" BẠN THỂ HIỆN TRONG "GIAO LỘ ĐỊNH MỆNH" RẤT ẤN TƯỢNG. DO ĐÂU MÀ BẠN BÉN DUYÊN VỚI ÂM NHẠC VẬY?

(Cười). Ca hát đến với Quyên rất tình cờ. Đây là cơ hội mà anh Vũ và anh Khắc Linh dành cho nên Quyên chỉ biết cố gắng thể hiện hết khả năng của mình!

LIỆU SAU "GIAO LỘ ĐỊNH MỆNH", QUYÊN SẼ CÓ ALBUM RIÊNG ĐỂ CHÍNH THỨC ĐÁNH DẤU VIỆC RẼ HƯỚNG SANG ÂM NHẠC?

Vào thời điểm này có rất nhiều công ty ngỏ ý muốn Quyên trở thành ca sĩ độc quyền và làm album riêng, nhưng Quyên muốn có thời gian để suy nghĩ thêm, cân nhắc kĩ càng trước khi quyết định. Đối với Quyên, hiện tại phim ảnh vẫn là ưu tiên lựa chọn hàng đầu bởi mình khởi nghiệp từ đây và nhờ nó mà có được thành công hôm nay.

ĐANG Ở GIAI ĐOẠN BẬN RỘN VÀ TẤT BẬT, QUYÊN CÓ BÍ QUYẾT GÌ ĐỂ SẮP XẾP CÔNG VIỆC CỦA MÌNH ĐƯỢC SUÔN SẺ VÀ TRÔI CHẢY?

Bên cạnh việc được người thân và bạn bè nhắc nhở, Quyên có thói quen kiểm tra hộp thư điện tử (email) thường xuyên trên máy tính hoặc điện thoại di động để nhận được những thông báo về lịch diễn của công ty, các đài truyền hình hoặc hãng phim!

THỜI GIAN RẢNH RỖI HOẶC LÚC "STRESS" QUYÊN THƯỜNG LÀM GÌ?

Lúc còn nhỏ Quyên "hảo" game và hay giành chơi với anh trai lắm như Mario, xếp gạch. Sau này mình cũng tranh thủ chơi game trên điện thoại di động trong lúc giải lao khi đi diễn xa. Khi ở nhà thì chơi các game trên Wii như Bowling, Tennis. Tuy nhiên sau khi Wii bị mất tích trong một lần dọn nhà, Quyên chuyển qua dùng máy tính để cập nhật tin tức mới nhất có trên mạng khi rảnh rỗi. Ngày nào mình cũng lên Facebook để gặp gỡ người quen và các "fan" của mình. Quyên cũng hay chụp ảnh mọi người để lưu giữ những khoảnh khắc đáng nhớ khi gặp gỡ.

Bật mí là Quyên đang thiết kế lại phòng riêng của mình và tính đầu tư thêm dàn âm thanh, đầu dĩa, TV LCD mới…nói chung đây có thể là một rạp hát tại gia (Home Theater) để mình có thể "relax" ở nhà!

CẢM ƠN QUYÊN ĐÃ CHIA SẺ, HẸN GẶP LẠI BẠN TRONG MỘT NGÀY GẦN ĐÂY!

ROBOCON

Thực hiện:

QUỐC NAM
TRANH NGUYÊN
YÊN KHÊ

TỪNG LẠ LẪM BƯỚC VÀO CUỘC CHƠI CÔNG NGHỆ ROBOCON, NHƯNG VIỆT NAM ĐÃ LÀM CẢ THẾ GIỚI KINH NGẠC VỚI 3 LẦN VÔ ĐỊCH GIẢI. TUY NHIÊN, ĐÃ 5 NĂM TRÔI QUA CÁC ĐỘI TUYỂN ROBOCON CỦA VIỆT NAM VẪN CHƯA CHẠM LẠI ĐƯỢC CHIẾC HUY CHƯƠNG VÀNG VÔ ĐỊCH. CHỦ ĐIỂM NÀY CÙNG CHÚNG TA GẶP GỠ NHỮNG NGƯỜI TRONG CUỘC: GIẢNG VIÊN CÁC TRƯỜNG ĐH VÀ SINH VIÊN TỪNG THAM DỰ ROBOCON VÀ CHIA SẺ NHỮNG Ý KIẾN ĐÓNG GÓP CHO MỘT SÂN CHƠI TRÍ TUỆ LÀNH MẠNH.

NHỮNG CỘT MỐC ĐÁNG NHỚ

Robocon viết tắt của cụm từ: Robot Contest (Cuộc thi sáng tạo Robot). Đây là tên cuộc thi chế tạo robot dành cho sinh viên các trường đại học và cao đẳng khối kĩ thuật của các nước trong khu vực châu Á-Thái Bình Dương (có sự tham gia của một số nước ở khu vực Nam Á và Châu Phi) do Hiệp hội Phát thanh Truyền hình châu Á -Thái Bình Dương (Asia-Pacific Broadcasting Union, viết tắt là ABU) tổ chức hàng năm. Robocon được khởi xướng tại Nhật Bản. Từ năm 2002, nó trở thành cuộc thi thường niên tại các nước có thành viên mang tên ABU Robocon.

Chủ đề của cuộc thi rất đa dạng do nước đăng cai tổ chức đặt ra dựa theo văn hóa, phong tục tập quán của nước đó. Cuộc thi không đòi công nghệ kỹ thuật cao mà đề cao tính sáng tạo của sinh viên. Chính vì thế, cuộc thi thu hút được sự quan tâm của nhiều quốc gia. Từ những nước trình độ khoa học kỹ thuật phát triển như Nhật Bản, Hàn Quốc,.. cho đến những quốc gia kém phát triển hơn như Nepan, Sri Lanka…

Mỗi nước thành viên được cử một đội là sinh viên của một trường đại học hay cao đẳng tham dự (quốc gia đăng cai tổ chức được cử 2 đội). Hầu hết các đội tham dự ABU Robocon được tuyển ra từ vòng thi trong nước do đài truyền hình thành viên tổ chức với cùng chủ đề.

Tháng 4/2001, ABU chính thức mời Đài Truyền hình Việt Nam tham gia cuộc thi này với tư cách là một thành viên chính thức của Hiệp hội Phát thanh Truyền hình châu Á - Thái Bình Dương. Vào thời điểm đó, việc chế tạo Robot vẫn còn là điều gì đó xa vời vì sự thiếu thốn về phương tiện thực hành. Sau khi khảo sát tại 5 trường đại học: Đại học Bách khoa Hà Nội, Đại học Quốc gia Hà Nội, Học viện Kỹ thuật Quân sự, Đại học Bách khoa TP. Hồ Chí Minh, Đại học Sư phạm Kỹ thuật TP.HCM để tìm hiểu về tính khả thi của việc tổ chức cuộc thi cho

SÂN CHƠI TRÍ TUỆ TRẺ

sinh viên Việt Nam, Đài Truyền hình Việt Nam đã quyết định tổ chức cuộc thi Robocon Việt Nam. Cho tới nay Cuộc thi Sáng tạo Robot Việt Nam đã trở nên hết sức gần gũi với các bạn trẻ yêu khoa học kỹ thuật trên cả nước.

Cuộc thi Sáng tạo Robot hàng năm tại Việt Nam nhằm chọn ra một đội tuyển mạnh nhất tham dự Robocon của khu vực châu Á - Thái Bình Dương, vì vậy cuộc thi theo sát chủ đề và nội dung mà ban tổ chức ABU đưa ra vào trong nước hàng năm. Cuộc thi sẽ lựa chọn ra đội mạnh nhất để tham gia Cuộc thi Sáng tạo Robot châu Á - Thái Bình Dương. Đội này sẽ được ABU cấp 1000 USD để hoàn thiện sản phẩm và được tài trợ một chuyến đi thi đấu ở nước đăng cai tổ chức. Ngoài ra còn có các giải thưởng khác từ phía các nhà tài trợ.

Năm 2002, cuộc thi đầu tiên của khu vực diễn ra với chủ đề "Chinh phục đỉnh Phú Sĩ" được tổ chức tại Tokyo, Nhật Bản, với 20 đội đến từ 19 nước. Đội Telematic của Đại học Bách Khoa TP.HCM đại diện cho Việt Nam đã có một cuộc lội ngược dòng ngoạn mục và giành chiến thắng rất thuyết phục trước đội tuyển Trung Quốc. Chiến thắng của Telematic đã thể hiện được bản lĩnh sáng tạo của tuổi trẻ Việt Nam trong lĩnh vực khoa học công nghệ mới - lĩnh vực điều khiển tự động.

Năm 2003, cuộc thi diễn ra tại Thái Lan với chủ đề "Cầu mây chinh phục không gian". Sau khi giành chiến thắng ở cuộc thi trong nước, đội BKCT của Đại học Bách Khoa Hà Nội đại diện cho Việt Nam tham dự cuộc thi khu vực tại Thái Lan. Tuy để chức vô địch rơi vào tay đội tuyển Thái Lan nhưng BKCT đã giành giải ba và giải ý tưởng sáng tạo cho đội tuyển Robocon Việt Nam.

Năm 2004, cuộc thi khu vực diễn ra tại Hàn Quốc có chủ đề "Cuộc đoàn tụ của Ngưu Lang - Chức Nữ". Tại vòng chung kết toàn quốc 5/2004 tổ chức tại Hà Nội, FXR của trường ĐH Bách Khoa TP.HCM đã xuất sắc vượt qua 32 đội khác để giành chức vô địch, đồng thời cũng giành chức vô địch khu vực lần thứ 2 cho Việt Nam

Năm 2005, cuộc thi diễn ra tại Trung Quốc, có chủ đề "Lửa thiêng rực sáng Trường Thành". Tại cuộc thi trong nước có 175 đội tham gia thi đấu để chọn ra 32 đội tuyển xuất sắc nhất tham dự vòng chung kết toàn quốc tại TP.HCM. Một lần nữa, đội Robocon đến từ Đại hoc Bách Khoa Hà Nội, BK CBG1 giành chức vô địch và đại diện cho Việt Nam thi đấu khu vực tại Trung Quốc. Tai giải đấu này, tuyển Việt Nam thi đấu không thành công và đã không vượt qua vòng bảng. Năm đó, đại diện đến từ Nhật Bản vô địch khu vực.

Năm 2006, cuộc thi khu vực được tổ chức tại Malaysia với chủ đề "Vươn tới đỉnh cao", xây dưng tháp đôi PETRONAS. Ở giải đấu trong nước có 230 đội đến từ 48 trường đại học, cao đẳng và trung học chuyên nghiệp tham gia thi đấu. Đội BKPro (BK TP.HCM) lần lượt vô địch cuộc thi trong nước rồi cuộc thi khu vực (được tổ chức tại Malaysia). Đây cũng là lần thứ ba đội Việt Nam giành chức vô địch Robocon trong các cuộc thi quốc tế.

Năm 2007, Việt Nam lần đầu tiên đăng cai tổ chức cuộc thi với chủ đề "Khám phá Hạ Long". Sau khi tuyển chọn từ 357 đội tuyển đến từ khắp nơi trong cả nước, BKDC (Đại học Bách Khoa Đà Nẵng) đăng quang và DT03 giành ngôi Á quân (Đại học Công nghiệp Hà Nội) trở thành 2 đại diện của Việt Nam tham dự vòng chung kết Robocon châu Á Thái Bình Dương. Được thi đấu trên sân nhà nhưng đội tuyển Việt Nam đã thi đấu không thành công. Đội BKDC vào vòng tứ kết, DT03 không vượt qua vòng bảng. Đội Trung Quốc vô địch giải đấu.

CÁC NƯỚC ĐÃ THAM GIA CUỘC CHƠI NÀY BAO GỒM

NHẬT BẢN,HÀN QUỐC,TRUNG QUỐC (3 ĐẠI DIỆN LÀ TRUNG QUỐC, HỒNGKÔNG,MACAO), AUSTRALIA,ẤN ĐỘ,PAKISTAN, AICẬP,THỔ NHĨ KỲ, MÔNG CỔ, NEPAL, FIJI,IRAN, KAZAKHSTAN, SRI-LANKA, SINGAPORE,THÁI LAN, MALAYSIA,BRUNEI,INDONESIA VÀ VIỆT NAM.

Năm 2008, tổ chức tại Ấn Độ với chủ đề "Vươn tới bầu trời". Vòng chung kết toàn quốc diễn ra tại TP.HCM, đội FEE-02 (ĐH Công nghiệp Hà Nội) đã lần đầu tiên giành chức vô địch Robocon trong nước, đại diện Việt Nam tham dự cuộc tranh tài tại Ấn Độ. Tại cuộc thi khu vực, đội Việt Nam thi đấu không thành công, chỉ vào vòng tứ kết. Đội tuyển Ttrung Quốc một lần nữa vô địch giải đấu.

Năm 2009, lần thứ 2 Nhật Bản đăng cai giải đấu có chủ đề "Tiếng trống khải hoàn". SPK-KNIGHT (Đại học Sư phạm Kỹ thuật) đã giành chiến thắng trước Hồng Hà CTM một cách ngoạn mục. Chiến thắng đó đã đưa họ trở thành đội vô địch Robocom 2009, đại diện cho Việt Nam tham dự cuộc thi Robocon khu vực. Đội tuyển Việt Nam giành được hạng 3, đội Trung Quốc vô địch lần thứ 3 và đã san bằng số lần vô địch với tuyển Việt Nam.

Năm 2010, tổ chức tại Ai Cập với chủ đề "Cùng Pharaohs xây dựng Kim Tự Tháp". Tại giải đấu trong nước trường, ĐH Lạc Hồng có 8 đội lọt vào vòng chung kết toàn quốc và là trường có nhiều đội thi đấu nhất. Đội LH LED của Đại học Lạc Hồng giành giải nhất cuộc thi sáng tạo robot và đại diện Việt Nam dự cuộc thi cấp quốc tế. Đội LH LED chỉ dừng bước trước đội Trung Quốc trong trận chung kết và giật hạng nhì. Tính tới thời điểm hiện tại, với 4 lần vô địch đội Trung Quốc trở thành quốc gia có nhiều lần vô địch nhất.

Năm 2011 cuộc thi sẽ được tổ chức tại Thái Lan với chủ đề "Thắp sáng tình hữu nghị", chủ đề liên quan đến lễ hội Hoa Đăng của đất nước Thái Lan.

Sau gần 10 năm tổ chức, có thể nói Robocon là một sân chơi trí tuệ rất hấp dẫn đối với sinh viên ngành kỹ thuật. Tiêu chí của cuộc thi là tạo ra một sân chơi kỹ thuật công bằng dành cho sinh viên các nước. Để có những chú robot đi thi đấu đòi hỏi các bạn sinh viên phải có sự say mê, có kiến thức về tự động hóa và điều quan trọng nhất là sự sáng tạo.

ROBOCON

HỘI ĐỦ CÁC YẾU TỐ

Theo quan điểm của tôi, để trở thành một nhà vô địch thì cần phải hội đủ 4 yếu tố quan trọng sau: kỹ thuật, chiến thuật, bản lĩnh và may mắn.

Về kỹ thuật, đây là yếu tố nền tảng của cuộc thi sáng tạo công nghệ. Không có kỹ thuật thì không thể nào tham gia cuộc thi. Robocon là cuộc thi dành cho các trường đại học cao đẳng nên đòi hỏi trình độ kỹ thuật phù hợp với khả năng của sinh viên. Cho đến thời điểm hiện tại các trường đại học, cao đẳng, trung cấp chuyên nghiệp thuộc khối kỹ thuật trong cả nước đều có thể chế tạo robot do có sự tiến bộ, kế thừa, chia sẻ kinh nghiệm từ 9 lần tổ chức Robocon. Trong những năm đầu tiên, Đại học Bách Khoa là một trong số ít trường đủ điều kiện tham gia cuộc thi. Đó là một thuận lợi giúp đội robocon của trường vô địch giải robocon trong nước và quốc tế năm đầu tiên.

Chiến thuật thể hiện sáng tạo của sinh viên. Dựa trên chiến thuật để chế tạo robot phù hợp, đưa ra những đấu sách hợp lý, đây cũng là một yếu tố làm giảm sự phụ thuộc vào kỹ thuật. Điều đó cũng giải thích một phần lý do đội robocon Việt Nam có thể vượt qua Nhật Bản, Hàn Quốc… Để có những chiến thuật tốt, các đội phải có một quá trình chuẩn bị lâu dài, từ lúc có luật thi các đội đã bắt đầu đưa ra những tình huống giả định tính toán phù hợp cho đến những trận đấu cụ thể trên sân. Đưa ra càng nhiều giải pháp chiến thuật càng tốt. Dù chiến thuật đó có hay đến đâu đi nữa thì không thể nào chỉ áp dụng một chiến thuật để chinh phục đỉnh cao.

TRONG CUỘC THI ROBOCON, ĐAM MÊ SÁNG TẠO LÀ ĐIỀU CẦN THIẾT ĐỐI VỚI MỌI SINH VIÊN THAM GIA CUỘC THI, NHƯNG GIÀNH ĐƯỢC CHIẾN THẮNG CẦN PHẢI HỘI ĐỦ NHIỀU YẾU TỐ. THẦY VÕ TẤN THÔNG, TRƯỞNG ĐOÀN ROBOCON ĐẠI HỌC BÁCH KHOA TP.HCM CHIA SẺ NHỮNG KINH NGHIỆM VỀ CHIẾN THẮNG CỦA VIỆT NAM TẠI CUỘC THI SÁNG TẠO ROBOT CHÂU Á - THÁI BÌNH DƯƠNG.

Là cuộc thi đối kháng nên rất cần bản lĩnh thi đấu, dù có tập luyện chiến thuật từ trước tốt đến đâu đi chăng nữa, khi thi đấu, áp lực rất lớn từ nhiều phía, các tình huống diễn ra nhanh, chỉ trong tích tắc các bạn phải đưa ra những quyết định, chỉ có bản lĩnh mới giúp chọn ra những đấu pháp hợp lý để giành chiến thắng. Bản lĩnh thi là phẩm chất riêng của sinh viên, không thể có được trong ngày 1 ngày 2, phải có một quá trình lâu dài. Nếu thi đấu nhiều sinh viên sẽ quen với áp lực. Những năm trước đây, do số lượng đội đăng ký đông hơn chỉ tiêu 15 đội cho mỗi trường nên tại ĐHBK TP.HCM có hẳn một giải đấu để chọn 15 đội xuất sắc nhất. Giải đấu trải qua 3 vòng loại được đánh giá là khắc nghiệt hơn cả vòng khu vực. Ở những giải càng lớn thì đòi hỏi bản lĩnh thi đấu càng cao.

May mắn là điều không thể thiếu, nếu một đội đã có 3 yếu tố trên nhưng không có may mắn thì khó trở thành nhà vô địch. Theo kinh nghiệm của tôi, may mắn thường đến với những đội thi đấu táo bạo và có lối chơi đẹp.

ROBOCON BÁCH KHOA TP.HCM

SÂN CHƠI TRÍ TUỆ TRẺ

NỖ LỰC TỪ NHIỀU PHÍA

Để có 4 yếu tố làm nên chiến thắng trên thì không thể thiếu các đội robocon. Và chọn các đội thi đấu vòng loại khu vực, vòng chung kết toàn quốc hay giải đấu quốc tế thì phải có sự cố gắng rất lớn từ phía sinh viên cũng như nhà trường.

Chi phí để tham gia cuộc chơi cũng không phải là nhỏ với phần đông sinh viên. Bước đầu mỗi đội phải có ít nhất 5 triệu trong tay, trải qua mỗi vòng thi chi phí làm robot sẽ tăng lên, từ 5 đến 10 triệu đồng. Nếu vào được vòng chung kết toàn quốc thì mới có thể "hòa vốn".

Thông thường những sinh viên từ năm 3 trở lên mới đủ kiến thức để tham gia cuộc thi, và trung bình mỗi thành viên phải trải qua 1 đến 2 mùa mới tích lũy đủ kinh nghiệm, kỹ thuật. Đây là thời điểm sinh viên chuẩn bị làm tốt nghiệp, hoặc phải thật giỏi để vừa thi robocon vừa làm tốt nghiệp, hoặc phải đam mê và chấp nhận ra trường chậm hơn một vài học kỳ để thi đấu robocon. Vì tham gia robocon mất rất nhiều thời gian, dù trường có tổ chức thi riêng cho sinh viên, nhưng sinh viên cũng không có thời gian để hoàn thành bài vở trên lớp. Để đến sân chơi robocon sinh viên phải nỗ lực rất nhiều.

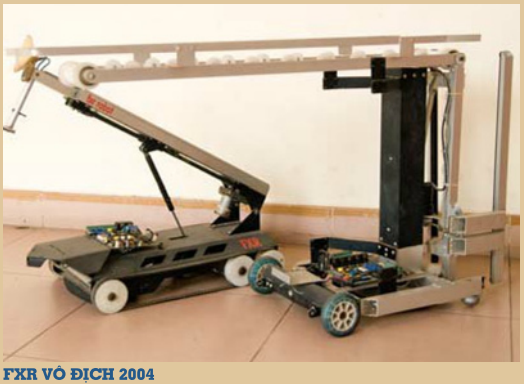
Bên cạnh đó, không thể thiếu sự hỗ trợ từ phía nhà trường. Sau khi VTV phát động cuộc thi, nhà trường bắt đầu thành lập đơn vị phụ trách robocon tổ chức cho các sinh viên tham gia, hỗ trợ kinh phí, làm sân thi đấu. Sau đó tổ chức các vòng thi để chọn ra đội tốt nhất thi đấu với các trường khác. Đầu tiên các đội phải thi ý tưởng, dựa vào đó cuộc thi nhà trường sẽ cung cấp kinh phí hỗ trợ các đội tham gia chế tạo robot. Tiếp theo, trường sẽ tổ chức thi đấu vòng loại, qua mỗi vòng đấu trường đều phải tiếp tục hỗ trợ để các đội phát triển robot tốt hơn.

Thành công không dễ dàng đến với bất cứ ai, nó phụ thuộc vào nhiều nguyên nhân khách quan và chủ quan, nhưng điều quan trọng nhất vẫn là con người.

Tính tới thời điểm hiện tại trường Đại học Bách Khoa TP.HCM là đại diện duy nhất Robocon Việt Nam dành được chức vô địch cuộc thi sáng tạo Robot châu Á - Thái Bình Dương và cũng là trường có thành tích tốt nhất của cuộc thi với 3 lần vô địch các năm 2002, 2004 và 2006.

BK PRO VÔ ĐỊCH 2006

TELEMATIC VÔ ĐỊCH 2002



FXR VÔ ĐỊCH 2004

KHÔNG CHỈ ĐAM MÊ

ROBOCON

ROBOCON BÁCH KHOA ĐÀ NẴNG SÂN CHƠI NHỎ, HIỆU QUẢ LỚN

Các đội Robocon Bách Khoa Đà Nẵng được thành lập năm 2002 từ dịp tham gia cuộc thi sáng tạo Robocon dành cho sinh viên các trường cao đẳng và đại học khu vực châu Á, do Hiệp hội Phát thanh và Truyền hình châu Á Thái Bình Dương tổ chức. Khởi đầu chỉ có 1 nhóm sinh viên thuộc khoa cơ khí, đến nay sân chơi đã cuốn hút toàn thể thầy cô và sinh viên nhà trường cùng nghiên cứu tham gia, từ các khoa điện, điện tử, CNTT khoa Chất lượng cao, Sư Phạm Kỹ Thuật...

Tiến sĩ Trần Văn Nam, Giám đốc Đại học Đà Nẵng nhìn nhận, sân chơi Robocon tuy nhỏ, song hiệu quả mang lại rất lớn. Trước hết, tham gia sân chơi, các thế hệ sinh viên nhà trường đã tạo được quan hệ cộng đồng, gắn bó tập thể, củng cố kỹ năng làm việc theo nhóm, có trách nhiệm ở mỗi thành viên. Quá trình nghiên cứu robot còn tạo ý thức nghiên cứu khoa học nghiêm túc ở sinh viên, thói quen tiếp cận các vấn đề kỹ thuật ở góc độ ứng dụng thực tiễn vào đời sống. Đặc biệt việc tiếp cận ứng dụng công nghệ hiện đại để chế tạo robot còn giúp họ trau giồi và bổ túc nhiều kiến thức ngoài sách vở nhà trường.

Chính với nhận thức ấy, 8 năm qua, phong trào Robocon Bách Khoa Đà Nẵng đã được nhiều thầy cô quan tâm. Phó giáo sư tiến sĩ Trần Xuân Tùy, các giảng viên Trần Minh Chính, Trần Ngọc Hải, Châu Mạnh Lực... đã dày công tìm tòi, giúp đỡ các sinh viên. Đáp lại thịnh tình ấy, đội Robocon Bách Khoa Đà Nẵng đề ra phương châm: "Lao động khoa học, nghiêm túc, không ngừng học tập, nâng cao hiểu biết, thể hiện tinh thần sinh viên Bách Khoa say mê sáng tạo, hợp tác trong nghiên cứu và đoàn kết trong lao động".

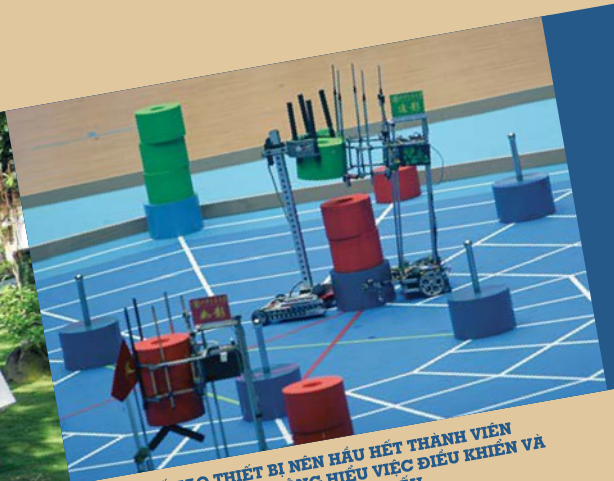
NHỮNG THU HOẠCH TỪ THAM GIA ROBOCON

- SỰ TRƯỞNG THÀNH TRONG KHẢ NĂNG TỰ HỌC VÀ TỰ NGHIÊN CỨU.
- KHẢ NĂNG LÀM VIỆC NHÓM VÀ THÍCH NGHI NHANH VỚI CÔNG VIỆC ĐƯỢC GIAO.
- CÓ KINH NGHIỆM THỰC TIỄN TRONG GIA CÔNG VÀ CHẾ TẠO CÁC SẢN PHẨM KHOA HỌC.
- ĐƯỢC TIẾP CẬN VỚI CÔNG NGHỆ TIÊN TIẾN, CÓ CƠ HỘI GIAO LƯU HỌC TẬP VỚI CÁC BẠN SINH VIÊN TRƯỜNG KHÁC TRONG TOÀN QUỐC.
- KHẢ NĂNG PHÁT HIỆN NĂNG LỰC CÁ NHÂN TRONG TỪNG DỰ ÁN.
- CÓ ĐƯỢC CƠ HỘI ĐỂ KẾT HỢP GIỮA LÝ THUYẾT VÀ THỰC TIỄN NGHIÊN CỨU, NÂNG TẦM KHẢ NĂNG XỬ LÝ VẤN ĐỀ TRONG KHOA HỌC.

(THEO ĐỖ THẾ CẦN, ĐỘI TRƯỞNG ROBOCON BÁCH KHOA ĐÀ NẴNG).

SÂN CHƠI TRÍ TUỆ TRẺ

NHỮNG THÀNH VIÊN TRẺ CỦA ĐỘI TUYỂN ROBOCON BKĐN 2010.



DO TỰ CHẾ TẠO THIẾT BỊ NÊN HẦU HẾT THÀNH VIÊN ROBOCON BKĐN ĐỀU THÔNG HIỂU VIỆC ĐIỀU KHIỂN VÀ ỨNG PHÓ SỰ CỐ VỚI ROBOT KHI THI ĐẤU.

Theo Đỗ Thế Cần, đội trưởng Robocon Bách Khoa Đà Nẵng. Để nhập cuộc sân chơi này phải đạt nhiều yêu cầu. Các thành viên cần có đầu óc làm việc khoa học, tiết kiệm, có niềm đam mê nghiên cứu, cầu thị học tập, nhất là tinh thần làm việc theo nhóm, biết tự giác và trách nhiệm. "Điều này thể hiện rõ khi ra sân thi đấu, cần có sự cộng tác chặt chẽ, chia sẻ, thấu hiểu giữa 7 cá nhân trong đội tuyển, với sự chỉ đạo của giáo viên hướng dẫn. Chỉ cần 1 người thiếu tập trung là cả đội khó giành chiến thắng".

Mấu chốt trong sân chơi Robocon, là kỹ thuật chế tạo robot. Về điểm này, Đà Nẵng là nơi khó tìm được các modun điều khiển có sẵn, nên chủ yếu các sinh viên phải tự thiết kế và gia công chế tạo mạch, cũng như phải biết tận dụng sáng tạo, linh hoạt các thiết bị gia công cơ khí có được. Khó khăn ấy đã tạo nên sở trường của các đội Robocon Bách Khoa, vì họ tự sáng tạo ý tưởng và gia công robot, nên nắm rất rõ các thiết bị điều khiển, dẫn đến thái độ thi đấu luôn tự tin và hòa nhã. Không ít trận đấu của các đội Robocon Bách Khoa Đà Nẵng đã tranh thắng nhờ sở trường ấy.

Đến hôm nay, các nhóm nghiên cứu robot của Bách Khoa Đà Nẵng đã tiếp cận thành công nhiều công nghệ tiên tiến như xử lý ảnh, điều khiển từ xa, điều khiển chính xác… Các nhóm còn có hậu thuẫn từ các phòng thí nghiệm hiện đại với công nghệ cao của nhà trường, giúp tăng độ chính xác khi chế tạo chi tiết, khiến robot trở nên thông minh và làm việc hiệu quả hơn. Các sản phẩm robot của đội tuyển ngày càng đạt tính chuyên nghiệp, tính thẩm mỹ công nghiệp cao hơn và năng lực hoạt động tốt hơn trước rất nhiều.

Theo Đỗ Thế Cần, những công sức hợp tác nghiên cứu tập thể ấy đã giúp Robocon Bách Khoa Đà Nẵng luôn nằm trong top 8 mạnh nhất toàn quốc và năm nào cũng được tham dự các giải đấu khu vực. Hiện tại, đội Robot DUT Đại học Bách Khoa Đà Nẵng cùng 2 đội tuyển khác của Việt Nam đang được mời thi đấu giao hữu tại Đài Loan, để tiếp tục tạo nên hình ảnh tốt đẹp về một sân chơi đầy trí tuệ và sáng tạo trong giới sinh viên Việt Nam và sinh viên các nước trong khu vực.

THÀNH TÍCH ROBOCON BÁCH KHOA ĐÀ NẴNG

GIẢI Ý TƯỞNG XUẤT SẮC NHẤT NĂM 2003 VÀ 2007 TẠI CUỘC THI SÁNG TẠO ROBOCON CHÂU Á-THÁI BÌNH DƯƠNG.

GIẢI ROBOT TỐT NHẤT NĂM 2004 TẠI CUỘC THI SÁNG TẠO ROBOCON CHÂU Á-THÁI BÌNH DƯƠNG.

VÔ ĐỊCH CUỘC THI SÁNG TẠO ROBOCON VIỆT NAM 2007.

Á QUÂN CUỘC THI SÁNG TẠO ROBOCON TOÀN QUỐC 2008.

VÔ ĐỊCH CUỘC THI ROBOT MIN VIỆT NAM 2009.

(NGUỒN: ĐỘI TUYỂN ROBOCON BÁCH KHOA ĐÀ NẴNG).

ROBOCON

ROBOCON LẠC HỒNG CHUYỂN MÌNH MẠNH MẼ

TỪ MỘT ĐỘI BỊ XEM LÀ "KÈO DƯỚI", ĐỘI ROBOCON CỦA TRƯỜNG LẠC HỒNG THI ĐẤU NGÀY CÀNG TIẾN BỘ, ĐÃ GIÀNH CHIẾN THẮNG THUYẾT PHỤC TẠI CUỘC THI SÁNG TẠO ROBOCON TRONG NƯỚC 2010, VÀ GIÀNH GIẢI Á QUÂN ROBOCON CHÂU Á-THÁI BÌNH DƯƠNG TỔ CHỨC TẠI AI CẬP.

KHỞI ĐẦU KHIÊM TỐN

Năm 2005, Đại học Lạc Hồng lần đầu tiên tham gia sân chơi robocon với tinh thần khơi gợi nghiên cứu khoa học, tạo cho sinh viên thói quen thực hành. Mặc dù bước đầu còn gặp nhiều khó khăn trong việc chế tạo robot, nhưng ở vòng thi đấu cấp trường đã có 27 đội đăng kí tham gia thi đấu. Trong năm đó, trường Lạc Hồng có 2 đội lọt vào vòng chung kết toàn quốc, là một trường ngoài công lập đầu tiên tại Việt Nam thi đấu với các trường Đại học có bề dày thành tích.

Những năm tiếp theo, số lượng các đội tham gia thi đấu cấp trường liên tục tăng lên. Hầu như năm nào trường cũng có đội lọt vào vòng chung kết robocon toàn quốc. Từ đó phong trào robocon trở nên gần gũi và được sinh viên quan tâm sâu sắc hơn. Các sinh viên trong trường thường nói đùa với nhau bên cạnh mùa thi, mùa hè tình nguyện, sinh viên khối ngành kỹ thuật còn có "mùa robocon".

Bắt đầu từ năm 2008, ngay sau khi Đài Truyền hình Việt Nam (VTV) khởi động cuộc thi Robocon, nhà trường đã tổ chức lễ phát động và mở các lớp huấn luyện cho các đội tuyển tham gia thi đấu, trong khi các trường đại học khác đang ở giai đoạn chuẩn bị. Đến năm 2009, khi có thông tin về cuộc thi sáng tạo robocon thế giới, nhà trường đã tổ chức các nhóm dịch luật chơi và phổ biến rộng rãi trong trường. Và ngay sau đó, trường cũng tổ chức phát động cuộc thi Robocon Lạc Hồng 2010 với các tiêu chí, yêu cầu như Ban tổ chức Ai Cập đề ra.

" Phong trào sáng tạo robocon phát triển sâu rộng trong nhà trường đã lôi cuốn niềm đam mê sáng tạo của sinh viên, nhất là sinh viên của khối kỹ thuật. Thậm chí, có những sinh viên sau khi tốt nghiệp còn có nguyện vọng ở lại trường để năm sau có thể tham gia thi đấu. Bản thân tôi là một trong những thành viên robocon đầu tiên của trường tham gia vòng chung kết toàn quốc vào năm 2005." Thạc sĩ Nguyễn Bá Thuận, trưởng khoa Cơ điện nói thêm " Khi vào "mùa robocon", xưởng chế tạo Robocon của trường lúc nào cũng tấp nập sinh viên chế tạo robot, gần như sau giờ học là tập trung về xưởng để bàn bạc, nghiên cứu.'

SÔI NỔI PHONG TRÀO

Để tạo điều kiện tốt nhất cho các sinh viên tham gia sáng tạo robot, trường đã thành lập riêng một xưởng chế tạo robocon. Tại xưởng chế tạo robocon, có rất nhiều trang thiết bị hỗ trợ tối đa sinh viên sáng tạo robot. Ngoài ra, còn có sân tập tiêu chuẩn

SÂN CHƠI TRÍ TUỆ TRẺ

TS TRẦN HẠNH, HIỆU TRƯỞNG ĐH LẠC HỒNG

LH LED GIÀNH NGÔI Á QUÂN TẠI AI CẬP

quốc tế theo chủ đề của từng năm để thử nghiệm robot, tập chiến thuật và cũng là sân thi đấu robocon vòng trường.

Năm 2010, tại vòng thi đấu cấp trường có 96 đội tham gia thi đấu, sau vòng sơ tuyển nhà trường chọn ra được 14 đội để đầu tư kinh phí, hỗ trợ sinh viên tối đa để cống hiến sức sáng tạo của mình. Bạn La Khải Khải, thành viên trong đội tuyển LH LED cho biết: lúc đầu tham gia cuộc chơi, nhóm của bọn em cũng khá vất vả. Tại vòng thi đấu cấp trường, tất cả kinh phí mua các thiết bị cần thiết để chế tạo robot nhóm đều bỏ ra hết. Khi lọt vào tốp 14, nhà trường bắt đầu rót kinh phí đầu tư nên tụi em có điều kiện làm robot dễ dàng hơn.

Sau khi đội LH LED giành được suất tới Ai Cập, lãnh đạo nhà trường cũng như các thành viên của đội robocon xác định: LH LED không còn là của ĐH Lạc Hồng nữa mà là của Việt Nam tham dự cuộc thi Robocon 2010 khu vực châu Á- Thái Bình Dương. Do vậy, ngoài các thành viên nòng cốt của LH LED, nhà trường kêu gọi các ý kiến đóng góp của các đội khác trong trường và cả sự hỗ trợ của các đội từ các trường bạn. Được biết, trường đã đầu tư khoảng 1,2 tỉ đồng để chế tạo robot đi thi đấu quốc tế.

Bên cạnh đó, trường còn có nhiều chính sách để tạo điều kiện thuận lợi nhất cho các sinh viên tham gia nghiên cứu sáng tạo Roboncon như chế độ miễn giảm học phí, tăng học bổng hay tổ chức dạy thêm phụ đạo. Thậm chí, nếu tham gia thi đấu vòng loại miền Nam, vòng chung kết toàn quốc mà bỏ lỡ kì thi, trường còn linh động mở lớp thi riêng cho sinh viên an tâm thi đấu.

Tuy Robocon là một sân chơi nhưng đây là cuộc thi khoa học sáng tạo mang tính trí tuệ cao, trường đã lấy Robocon làm thí điểm cho phong trào nghiên cứu khoa học trong sinh viên. Đối với những sinh viên có ngành học liên quan đến cuộc thi Robocon, họ còn có thể chọn Robocon làm đề tài tốt nghiệp của mình.

KHÁT KHAO CHIẾN THẮNG

Sau nhiều năm liền đầu tư công sức và tiền của, tại cuộc thi Robocon 2009 do Đài Truyền hình Việt Nam tổ chức, các đội Robocon của trường Lạc Hồng đã đạt được những thành quả đáng kể. Năm đó, Trường Đại học Lạc Hồng có 12 đội tham gia vòng chung kết phía Nam và có 7 đội lọt vào chung kết toàn quốc. Đây cũng là năm đầu tiên sau 5 năm tham gia sân chơi robocon trường Lạc Hồng có bước tiến sâu nhất khi 1 đội lọt vào top 8 đội mạnh nhất toàn quốc và giành giải phong cách.

Năm 2010 là năm thành công rực rỡ nhất khi trường Lạc Hồng có nhiều đội lọt vào vòng chung kết cuộc thi Robocon toàn quốc nhất với 8 đội. Lạc Hồng cũng đã làm nên kỳ tích khi có 2 đội LH BEE và LH LED lọt vào vòng bán kết. Kết thúc giải Robocon trong nước, đại học Lạc Hồng đã đạt được chức vô địch và 1 đội hạng 3. Không dừng lại đó, tại cuộc thi Robocon châu Á- Thái Bình Dương tổ chức tại thủ đô Cai-Rô của Ai- Cập, đội tuyển LH LED đã dành được ví trí á quân.

Trao đổi với báo chí sau những chiến thắng của các đội Robocon của trường Lạc Hồng, Hiệu trưởng nhà trường, TS.Trần Hành tự hào phát biểu: “Sáu năm tham gia, trí tuệ của nhiều thế hệ sinh viên đang được gửi ở lại trường, lớp trẻ kế thừa và phát huy. Giờ đây Đại học Lạc Hồng được ghi danh vào bảng vàng của cuộc thi sáng tạo robocon trong nước cũng như quốc tế. Về lâu dài, danh dự này chúng tôi phải bảo tồn và phát huy để tự hào hơn về sinh viên của nhà trường, họ đã biết cống hiến và sáng tạo”.

ROBOCON

THẾ GIỚI GAME CÓ CUỘC TRÒ CHUYỆN VỚI CÁC THÀNH VIÊN CỦA LH LED VÀ THẦY NGUYỄN BÁ THUẬN, CHỈ ĐẠO VIÊN CỦA ĐỘI LH LED THAM GIA CHUYẾN DU ĐẤU TẠI AI CẬP

NỒI CHÁO GÀ DƯỚI CHÂN KIM TỰ THÁP

TH.S NGUYỄN BÁ THUẬN VÀ CÁC THÀNH VIÊN ĐỘI LH LED

CHÀO CÁC BẠN LH LED, CÁC BẠN CÓ THỂ GIỚI THIỆU TGG VỀ ĐỘI CỦA MÌNH?

Đội tuyển LH LED của tất cả 16 thành viên nhưng khi thi đấu chỉ có 4 thành viên chính thức gồm: Hoàng Tuấn Anh (Đội trưởng), Nguyễn Văn Thương, La Khải Khải và Lương Công Danh. Đều là những sinh viên năm 3, năm 4 của khoa Cơ điện-Điện tử. Các thành viên đều có kinh nghiệm chơi Robocon từ 1 đến 2 năm. Đội LH LED thành lập cách đây 1 năm, năm ngoái đội lọt vào vòng chung kết toàn quốc.

ĐẾN VỚI SÂN ĐẤU QUỐC TẾ CÓ GẶP KHÓ KHĂN NÀO KHÔNG?

Dù đã được trải qua rất nhiều vòng thi, từ vòng trường, vòng khu vực và vòng chung kết toàn quốc và trước khi lên đường sang Ai Cập, đội tuyển LH LED dành rất nhiều thời gian để tập luyện, nhưng đứng trước một sân chơi lớn LH LED không thể tránh khỏi áp lực tâm lý. Nhưng được sự động viên của thầy trong đoàn, các thành viên đã vượt qua được áp lực đó.

Ngoài ra, sân thi đấu ở Ai Cập cũng có khác biệt với các sân ở giải đấu trong nước. Nhưng trong quá trình thử sân, LH-LED đã nhận thấy được tình hình sau đó đưa ra các giải khắc phục để robot có thể hoạt động hoàn hảo nhất. Đây là những khó khăn chung, vì khó mình thì cũng khó bạn.

THẦY THUẬN CÓ NHỮNG KỶ NIỆM ĐÁNG NHỚ NÀO KHI DẪN DẮT ĐỘI TUYỂN?

Đến Ai Cập vào ngày 19/9/2010 gặp thời tiết khác biệt, khó khăn trong khẩu vị và lệch múi giờ, tất cả các thành viên đội tuyển LH LED đều mệt mỏi và ngã bệnh. Trước cuộc thi, dù được uống thuốc giảm sốt nhưng các thành viên vẫn nằm li bì. Các thành viên phải lánh mặt để không cho Ban Tổ chức biết vì sợ bị loại khỏi cuộc thi. Khi vào sân, các tuyển thủ không đủ sức để khiêng robot, các thầy giáo, chỉ đạo viên phải giúp các em. Và cũng may mắn là một tình nguyện viên nữ sống ở Ai Cập đã nấu cho cả đoàn 1 nồi cháo gà, phần nào giúp đội lấy sức để thi đấu. Mệt mỏi là thế nhưng vì màu cờ sắc áo, các em đã cố gắng vượt qua đau ốm để thi đấu hết mình.

MONG MUỐN SẮP TỚI CỦA LH LED?

Một số thành viên trong đội LH LED mới là sinh viên năm 3, có thể tham gia Robocon một mùa nữa. Vì vậy, đội mong muốn chinh phục những đỉnh cao chưa với tới.

CẢM ƠN ĐỘI LH LED VÀ THẦY THUẬN.

SÂN CHƠI TRÍ TUỆ TRẺ

PGS-TS LÊ HOÀI QUỐC, PHÓ GIÁM ĐỐC SỞ KH-CN TPHCM, THÀNH VIÊN BAN GIÁM KHẢO ROBOCON VIỆT NAM TRÒ CHUYỆN VỚI TGG VỀ SÂN CHƠI ROBOCON.

SÂN CHƠI CỦA SỰ SÁNG TẠO

CHÀO PGS-TS LÊ HOÀI QUỐC, THEO ÔNG, CUỘC THI ROBOCON CÓ Ý NGHĨA NHƯ THẾ NÀO?

Cuộc thi Robocn là một sân chơi dành cho sinh viên ham thích về kỹ thuật công nghệ, nhất là trong lĩnh vực tự động hoá bằng việc ứng dụng trên những mô hình robot. Chủ đề của cuộc thi hằng năm phụ thuộc vào nước đăng cai nhưng phải đảm bảo tinh thần của tổ chức ABU là đề cao sự sáng tạo về giải pháp là chính, đối với trình độ công nghệ của thiết bị tự động không phải là điều ưu tiên. Tất nhiên, trên cơ sở sáng tạo cộng thêm sự vượt trội về những thiết bị công nghệ thì đội đó sẽ chiếm ưu thế. Điều đó tạo nên sự công bằng cho các quốc gia tham gia cuộc thi. Sức sáng tạo của sinh viên là vô hạn.

CUỘC THI MANG ĐẾN LỢI ÍCH GÌ VỚI SINH VIÊN ?

Cuộc thi này rất hữu ích với sinh viên Việt Nam, trong điều kiện hiện nay phòng thí nghiệm trong trường đại học, cao đăng kỹ thuật còn nhiều hạn chế, các bạn sinh viên không được cung cấp đầy đủ các phương tiện thiết bị để có thể tham gia thực hành theo giáo trình đã được học trên lớp. Vì vậy sân chơi này tạo cơ hội để các bạn có thể nghiên cứu, thực hành. Đây là điều kiện rất tốt để biến kiến thức từ trong sách vở trở thành kiến thức của mình.

Đối với sinh viên các nước nói chung và với sinh viên Việt Nam nói riêng, cuộc thi này giúp phát huy tinh thần sáng tạo, tự học hỏi, tự rèn luyện. Theo kinh nghiệm của tôi, những người thành đạt về chuyên môn trong xã hội đa số là những người biết tự học, tự rèn luyện. Những cuộc thi như thế này một phần nào đó tạo sinh viên thói quen tự học tập.

Điều quan trọng, cuộc thi buộc người tham gia để có những giải pháp mang tính cạnh tranh bất ngờ. Để dành được ưu thế so với đối thủ phải có sự sáng tạo, tìm kiếm những giải pháp vừa mang tính chiến thuật vừa có hàm lượng kỹ thuật. Điều động lại cho những người tham gia là cơ sở để sáng tạo, phương pháp làm việc, phối hợp của các thành viên, tự làm chủ kiến thức. Nền tảng đó là hành trang cho các bạn làm việc.

CÒN ĐỐI VỚI NGÀNH TỰ ĐỘNG HOÁ NƯỚC TA, THƯA ÔNG?

Khó mà thấy ngay những lợi ích mà cuộc thi này đem lại. Chưa có những ý tưởng cũng như trang thiết bị phục vụ cuộc sống cụ thể nào xuất hiện từ cuộc thi. Để phát triển ngành tự động hoá phaải có sự kết hợp nhiều yếu tố và phải có quá trình phát triển.

Đối với sinh viên thi đấu robocon, sau khi tốt nghiệp các bạn có được trang bị kiến thức từ nhà trường và những kinh nghiệm trong quá trình tham gia cuộc chơi là những hành trang để sinh viên có thể thích ứng nhanh hơn với môi trường làm việc, sản xuất. Từ nền tảng sáng tạo có được từ cuộc thi, các bạn sinh viên sẽ đóng góp cho nơi làm việc sẽ tốt hơn. Trong số những người tham gia cuộc chơi cũng có những người rất thành đạt trong lĩnh vực liên quan như bạn Hồ Vĩnh Hoàng của đội BKCT (Đại học Bách Khoa Hà Nội) vô địch năm 2003 hiện là Tổng giám đốc công ty TOSY sản xuất những mẫu robot phục vụ giải trí cũng như robot công nghiệp. Một số bạn khác cũng trở thành những giảng viên hay là những chuyên viên kỹ thuật đóng những vai trò quan trọng trong những công ty công nghệ.

Tôi nhấn mạnh rằng, sân chơi Robocon là một trò chơi. Các giải pháp độc đáo trong trò chơi không hẳn là có thể ứng dụng trong công nghiệp được, và những giải pháp trong công nghiệp chưa chắc áp dụng tốt trong trò chơi.

THEO ÔNG, ĐÂU LÀ NHỮNG VẤN ĐỀ CÒN TỒN TẠI CỦA CUỘC THI ROBOCON?

Bên cạnh cuộc chơi mang tính lành mạnh, một sân chơi mang tinh thần sáng tạo và tự học, cũng có ở đây đó những đơn vị chạy theo thành tích. Từ đó huấn luyện các đội thi đấu chuyên nghiệp mà quên đi sự sáng tạo của sinh viên. Đó là mặt trái không mong đợi của những nhà tổ chức, nó đi ngược với tiêu chí cuộc thi, của những nhà giáo dục và xã hội. Tác dụng ngược này, một phần làm cho những người say mê thực sự, tự mày mò học hỏi cảm thấy có sự không công bằng, làm ảnh huởng tới sự nhiệt tình của các bạn tham gia.

Niềm say mê và khao khát không còn như những ngày đầu. Sau khi chúng ta vô địch 3 lần Robocon châu Á- Thái Bình Dương có lẽ các bạn sinh viên thấy mình đã đạt tới đỉnh rồi, chỉ tham gia cho vui, cho có phong trào.

Bất kỳ trò chơi nó mang tính dài hơi, không có sự đổi mới thì tính hấp dẫn sẽ giảm đi. Đó là điều tất yếu. Nhưng trước mắt, trò chơi vẫn chưa thể đổi mới được. Thành viên của ABU khá đông và trình độ của các nước không đồng đều, vì vậy phải duy trì để các nước kém phát triển hơn theo kịp trình độ chung.

Tuy nhiên, tôi nghĩ cuộc thi Robocon sẽ không mất đi, với một bề dày 10 năm tổ chức hi vọng rằng sân chơi này ngày càng phong phú đa dạng hơn.

CẢM ƠN PGS-TS LÊ HOÀI QUỐC VỀ CUỘC TRÒ CHUYỆN.

GIẢ NHƯ FARMVILLE, MAFIA WARS HAY BEJWELED BLITZ... CÓ THỂ HẤP DẪN ĐƯỢC BẠN, MỘT CHUYẾN ĐI "MỞ CÕI" TRONG TRÒ CHƠI FRONTIERVILLE CHẮC CHẮN SẼ KHIẾN BẠN, DÙ CÓ MÁU PHIÊU LƯU TRONG NGƯỜI HAY KHÔNG, CŨNG CẢM THẤY THÍCH MÊ.

BIÊN GIỚI MỚI VỚI "THỊ TRẤN VÙNG BIÊN"

FRONTIERVILLE - "THỊ TRẤN VÙNG BIÊN"

Có hai dạng "bạn" mà bất cứ người dùng nào cũng có thể bắt gặp trên Facebook: Dạng thứ nhất là những người có khả năng gõ đến cả trăm từ chỉ trong vòng vài phút, và chỉ ghé qua các trang mạng xã hội theo kiểu "cưỡi ngựa xem hoa"; Loại "bạn" thứ hai, trái ngược hoàn toàn với dạng thứ nhất, là những người thích nghiền ngẫm những cập nhật trạng thái trên trang chủ, xem những đường link video, thưởng thức những ca khúc mà người dùng khác đính kèm, trước khi "đi lạc" giữa một album ảnh mới của một người bạn trong "friend list". Cả hai dạng giao tiếp này đều không mang tính "xã hội" đúng nghĩa, mặc dù trên Facebook với 500 triệu người dùng đang hoạt động, đang là nơi "tụ tập" đông đúc nhất trên Internet. Bộ phận người dùng đầu tiên luôn "chào hỏi" dạng người dùng thứ hai với tốc độ… tên lửa, trong khi dạng người dùng thứ hai lại thường xuyên cảm thấy "hoa mắt chóng mặt" với tốc độ điên cuồng của dạng người dùng thứ nhất.

Tuy nhiên, tất cả những điều trên đây lại chính là thứ khiến tên tuổi của nhà phát triển game Zynga trở nên đáng nhớ. Hãng phát triển game này có một biệt tài: có thể "rủ rê" các game thủ - người dùng Facebook theo cách ngọt ngào nhất, thông qua các game trên nền Facebook mà hãng đã phát hành.

Thứ đầu tiên mà bạn bắt gặp ở Zynga chính là một chú chó bulldog, thường xuất hiện ở logo và các màn hình chờ tải game. Hình ảnh được xem như linh vật của Zynga này dành để tưởng nhớ chú chó cưng đã "đi về nơi xa" của Mark Pincus, nhà sáng lập hãng phát triển game có trụ sở tại Carlifornia. Tuy nhiên, hình ảnh một chú chó còn có ý nghĩa sâu xa hơn thế, bởi chó là một loài vật gần gũi, dễ dàng thích nghi với mọi điều kiện sống và có khả năng giao tiếp tốt với con người - tượng trưng cho những phẩm chất tốt đẹp nhất của Zynga. Những đặc tính này có thể dễ dàng được tìm thấy ở những game nổi tiếng nhất của Zynga như FarmVille, Mafia Wars, Texas Hold'Em Poker và Café World - nếu việc lẩn lút ở những ngóc ngách của thành phố New York trong vai một tên mafia không hợp khẩu vị với người nào đó, họ sẽ còn nhiều lựa chọn khác, như việc điều hành một trang trại hay mở một nhà hàng để bạn bè của mình đến chơi chẳng hạn.

Hoặc giả chẳng có lựa chọn nào ở trên hấp dẫn được bạn, một chuyến đi "mở cõi" trong trò chơi "Thị trấn vùng biên" - FrontierVille chắc chắn sẽ khiến bạn, dù có máu phiêu lưu trong người hay không, cũng cảm thấy thích mê. Đóng vai một người đi khai hoang, trong trò chơi được phát triển bởi studio con Zynga East, người chơi nhanh chóng bị lạc vào một miền Tây hoang dã, nơi sự cần cù, siêng năng và tinh thần hợp tác chính là chìa khóa đi đến thành công. FrontierVille mang lại cho người chơi nhiều công cụ để bắt đầu công việc, với những nhiệm vụ đúng chất "hoang dại" như phát cỏ, đi tìm một chú cừu lạc, trồng trọt hoặc xây thêm vài căn nhà mới. Bên cạnh đó, môi trường hoang dã của FrontierVille còn chứa dựng khá nhiều điều bất ngờ để bạn khám phá, tất cả những thứ đó đều mang đậm dấu ấn của Brian Reynolds, thiết kế trưởng của trò chơi.

NHỮNG CHUYẾN PHIÊU LƯU GIỜ NGHỈ TRƯA

Brian Reynolds là một trong những cái tên nổi tiếng nhất của ngành công nghệp game, đặc biệt đối với các game thủ của thể loại chiến thuật thời gian thực. Brian đã từng hợp tác với "huyền thoại" Sid Meier để phát triển các tựa game như Civilization II, Colonization và Alpha Centauri. Vào năm 2000, anh trở thành Giám đốc điều hành cấp cao - CEO của hãng phát triển game Big Huge Games tại Timonium, Maryland (Mỹ) và dẫn dắt đội ngũ của mình tạo thêm nhiều tựa game lớn khác như Rise of Nations, Catan hay Age of Empire III.

Ở cái thời mà Brian Reynolds còn là một gương mặt trong ngành phát triển game PC, có thể dễ dàng tưởng tượng ra một quy trình hoành tráng, từ khâu lên kế hoạch chi tiết cho đến khi có được một tựa game hoàn chỉnh đôi khi phải mất nhiều năm. Vì vậy, khi Brian tuyên bố sẽ rời khỏi Big Huge Games để đến với Zynga vào năm 2009, nhiều người đã nhanh nhảu nghĩ đến tình huống rằng đó là một quyết định được đưa ra khi anh này đang bị… căng thẳng thần kinh. Vì sao một tên tuổi nổi bật của thể loại game chiến thuật thời gian thật lại rời bỏ vị trí của mình để gia nhập làng phát triển game cho Facebook? Đó quả là một tình huống tương tự như việc Cristiano Ronaldo bỗng dưng… hạ giá để đến thi đấu tại V-League vậy.

Thật ra, số phận cũng đóng góp một phần không nhỏ trong quyết định của Brian Reynolds. "Một năm trước, khi Big Huge Games sắp được bán đi, tôi đứng trước cơ hội được làm bất cứ thứ gì mình muốn", Brian nói. "Khi đó, tôi có gặp lại một người bạn đã từng hợp tác để làm nên Alpha Centuri và đã nói với anh ấy rằng mình đang tìm kiếm một điều gì đó mới mẻ hơn". Người bạn đó đã giới thiệu Brian Reynolds với Mark Pincus, người sáng lập nên Zynga, và mọi chuyện đã cất cánh kể từ sau cuộc gặp gỡ đó.

Tuy nhiên, không phải sau khi gặp gỡ với Mark Pincus mà Brian Reynolds mới nảy sinh sự quan tâm đối với Facebook, Zynga và thể loại game xã hội trên Facebook. "Trước khi quyết định chuyển đến Zynga, tôi đã từng chơi rất nhiều game trên Facebook và đã từng thử tạo ra một vài game tương tự như thứ mà tôi đã từng chơi. Tôi thật sự rất thích cách mà mọi người tương tác với nhau trên Facebook, từ cách biểu hiện các trạng thái cho đến cách mọi người bình luận về các trạng thái đó. Và rồi tôi tiếp tục nhận ra rằng, chính các game trên Facebook cũng tạo cho bạn cơ hội tương tác khá tốt với những người bạn, cả thân lẫn sơ, của mình".

Ngay sau cái bắt tay thân thiết với Mark Pincus tại văn phòng mới của mình ở Zynga, những ý tưởng về FrontierVille đã nhanh chóng được Brian Reynolds nuôi dưỡng. "Một trong những lí do để Mark hợp tác với tôi", Brian nói, "chính là do tôi đã có khá nhiều kinh nghiệm phát triển nhiều tựa game, ở những hãng phát triển game khác nhau. Zynga muốn khai phá những vùng đất mới chưa in dấu chân của bất cứ nhà phát triển game xã hội nào. Tựa game đầu tiên mà tôi đóng vai trò thiết kế trưởng - tức đảm nhiệm suốt từ khâu ý tưởng cho đến xây dựng lối chơi - chính là game Colonization phát hành vào những năm 1990. Với tựa game đó, bạn sẽ đóng vai một người chinh phục thế giới mới và chiếm đóng những thuộc địa của riêng mình".

"Có một điều tôi luôn nói với những người mới bước chân vào ngành phát triển game, rằng họ sẽ chỉ có được ý tưởng tốt nhất sau khi đã trải qua cả một quá trình thai nghén kỹ lưỡng nhất. Thật sự, khi nhìn lại tựa game Colonization, tôi vẫn thấy nhiều điều hấp dẫn ở nó. Tôi luôn muốn trở lại với những chất liệu của tựa game đó, với vốn kinh nghiệm nay đã dày lên rất nhiều. Chúng tôi đã phải ngồi lại và cùng đồng ý rằng một trò chơi tương tự Colonization nhưng diễn ra ở một bối cảnh khác có thể sẽ thành công trên Facebook. Cuối cùng, chúng tôi đã chọn miền viễn tây hoang dã".

Mặt khác, Brian Reynolds cũng ý thức được rằng, để có thể gặt hái thành công trên Facebook, một tựa game sẽ không chỉ được những người trẻ tuổi hoặc trẻ em ưa thích, mà còn phải thu hút được một bộ phận bao gồm "cha, mẹ, cô, dì, chú, bác…" của chính những người trẻ tuổi đó. Thật ra, ý tưởng của một trò chơi có cốt truyện xoay quanh việc "khai hoang mở cõi" không chỉ xuất phát từ Brian Reynolds và Zynga. Trước đó, đã có một vài cuộc nghiên cứu, và cả những cuộc thảo luận của người dùng mạng xã hội, cho rằng được "sống" tại một vùng đất biên giới hoang sơ chắc chắn sẽ là điều hấp dẫn đối với các game thủ của mạng xã hội.

Về những chất liệu gợi cảm hứng cho FrontierVille, Brian Reynolds thừa nhận rằng anh đã sử dụng những cảm hứng đã có đôi chút… "tuổi tác", như những bộ phim cao bồi của Clint Eastwood hoặc nhân vật phản diện Yosamite Sam trong phim hoạt hình Looney Toon. "Tôi là một người của lịch sử", anh nói. "Tôi luôn rất thích đọc sách hoặc chơi game có liên quan đến lịch sử. FrontierVille chính là một sự kết hợp giữa những nhu cầu thực sự trên mạng xã hội và niềm đam mê của chính tôi".

XÂY THỊ TRẤN TỪ BÀN LÀM VIỆC

Cách chơi của FrontierVille cũng tương tự như trò chơi FarmVille nổi tiếng của Zynga: người chơi có thể đến thăm nhà của những người bạn cùng chơi, tặng và nhận quà mỗi ngày và click vào sự vật trên màn hình để tương tác với trò chơi. Tuy nhiên, ngay trong lần đầu tiếp xúc với FrontierVille, bạn có thể dễ dàng nhận ra nó chứa đựng khá nhiều điều bất ngờ so với người tiền nhiệm FarmVille. Ngoài những công việc quen thuộc như trồng trọt hoặc chăn nuôi, người chơi còn có thể kết hôn, sinh con và bận rộn thêm với việc chăm sóc gia đình nhỏ của mình. Trong khi đó, thế giới hoang dã xung quanh không bất biến như trước mà liên tục đổi mới, như mọc thêm một thân cây hoặc đám cỏ dại, đòi hỏi bạn phải phát quang chúng để dành diện tích "tăng gia sản xuất" cho vùng đất của mình. Nhìn chung, bạn sẽ ít cảm thấy nhàm chán hơn, khá bận rộn trong thế giới của FrontierVille, và sự bận rộn đó luôn được giữ ở một chừng mực nhất định.

"Tôi luôn muốn mạch chơi của Frontier phải diễn ra thật chặt chẽ", Brian Reynolds nói. "Theo một cách nào đó, FrontierVille có lối chơi cởi mở hơn nhưng lại ít phức tạp hơn so với FarmVille. Bạn chỉ cần mở trò chơi lên, bạn nhìn thấy sự vật trên màn hình, click vào đó để mọi việc diễn ra, và mọi thứ diễn ra sau cú click đều có sự hấp dẫn riêng của nó. Điều tôi muốn mang lại cho người chơi FrontierVille là hàng đống chuyện họ "muốn" làm, chứ không phải là một chuỗi các sự việc lặp đi lặp lại mà họ "phải" làm mỗi ngày".

Dường như, mọi việc mà bạn làm trong FrontierVille đều thú vị và tiềm ẩn nhiều thứ để khám phá. Bạn buộc phải đốn một thân cây to án ngữ ngay "mặt tiền" nhà mình, gỗ có được từ công việc đó có thể dùng xây một nhà kho hay dựng lên mấy cái hàng rào. Khá nhiều người chơi FrontierVille hiện vẫn than vãn với việc cỏ hoang mọc lên um tùm mỗi ngày, nhưng ít ai biết rằng việc nuôi cừu sẽ giảm bớt sự hoành hành của bọn "giặc cỏ" ấy. Thậm chí, việc có vài con rắn hoặc gấu xuất hiện sau khi bạn đốn ngã một cái cây hoặc phát quang một bụi cỏ cũng mang lại nhiều lợi ích, đặc biệt là điểm kinh nghiệm. "Có thể nhiều người rất ghét hoặc sợ rắn, nhưng trong FrontierVille hoàn toàn không có chuyện đó. Đã có khá nhiều người chơi FrontierVille bỏ hẳn những công việc vườn tược, dành đất cho cỏ hoang mọc um tùm và rồi xới từng đám cỏ ấy lên và chỉ… mong được gặp rắn", Brian Reynolds nói.

"Có một phương châm mà tôi đã rút ra sau nhiều năm trong ngành game. Đó là một nhà phát triển game không nhất thiết phải gom tất cả những thứ hấp dẫn nhất vào một chỗ, điều làm người chơi cảm thấy thú vị nhất chính là tạo ra một thế giới mở để họ tự do khám phá. Tất nhiên, điều đó đã góp phần làm nên sự thành công cho những thê loại game truyền thống, và giờ đây, chúng tôi đang cố gắng mang chúng vào trong game xã hội, cố gắng tạo ra một thế giới mở để người chơi có thể phát triển theo cách họ muốn", Brian nói.

HIỆU QUẢ XÃ HỘI

Hiện tại, các game xã hội dựa trên nền đồ họa flash đang phát triển với tốc độ rất nhanh, ngay cả Brian Reynolds cũng thừa nhận các nhà phát triển game đang đứng trước những thử thách để theo kịp với tốc độ này. Những điều mới mẻ mà game trên mạng xã hội mang lại từ hai năm trước nay đã trở nên rất lỗi thời, và cũng chính những thử thách đó là một trong các lí do lôi kéo Brian Reynolds về với vùng đất mới này. "Game trên mạng xã hội đã cất cánh và thay đổi rất nhanh", Brian nói. "Mới chỉ ba năm trước, vẫn chưa có khái niệm về loại game này. Hai năm trước là thời của các game dạng câu đố và nền chữ (text-base). Gần một năm rưỡi trước, game text-base đơn thuần chuyển sang dạng cao cấp hơn với nền chữ dạng khung bảng, với rất nhiều cú click chuột và số lần refresh. Và rồi FarmVille đã ra đời trong năm trước. Bây giờ chúng ta dùng Flash để xử lý đồ họa, và nền đồ họa đó đang ngày càng trở nên tốt hơn".

Cùng với sự phát triển không ngừng của nền đồ họa flash, là sự ra đời ngày càng nhiều các tựa game xã hội, khiến các cách tương tác trong game cũng ngày càng đa dạng hơn để giúp người chơi tránh rơi vào sự nhàm chán. Bên cạnh đó, tính xã hội là điều kiện quan trọng nhất của FrontierVille, được Brian Reynolds dùng như một cách để giữ chân các game thủ lại với trò chơi. Với các game trên mạng xã hội trước đây, khi ghé thăm trang trại hay nhà hàng của một người bạn, bạn sẽ được thưởng một vài phần quà, hoặc có thể tặng lại đôi ba vật dụng gì đó cho người bạn của mình. Tuy nhiên, trong FrontierVille, ngoài các món thưởng quen thuộc, người chơi còn có thể làm thay những công việc cho bạn bè mình và được chia phần từ thành quả của các công việc đó. Ngoài ra, mỗi khi "đỡ đần" được công việc tại vùng đất của bạn bè, người chơi sẽ nhận được một món quà đặc biệt khác, chính là điểm "danh vọng" - thể hiện sự tử tế của bạn trong thế giới FrontierVille, xem như người chơi đã thêm một tiêu chí nữa để chạy đua bên cạnh điểm kinh nghiệm luôn thấy ở hầu hết các loại trò chơi.

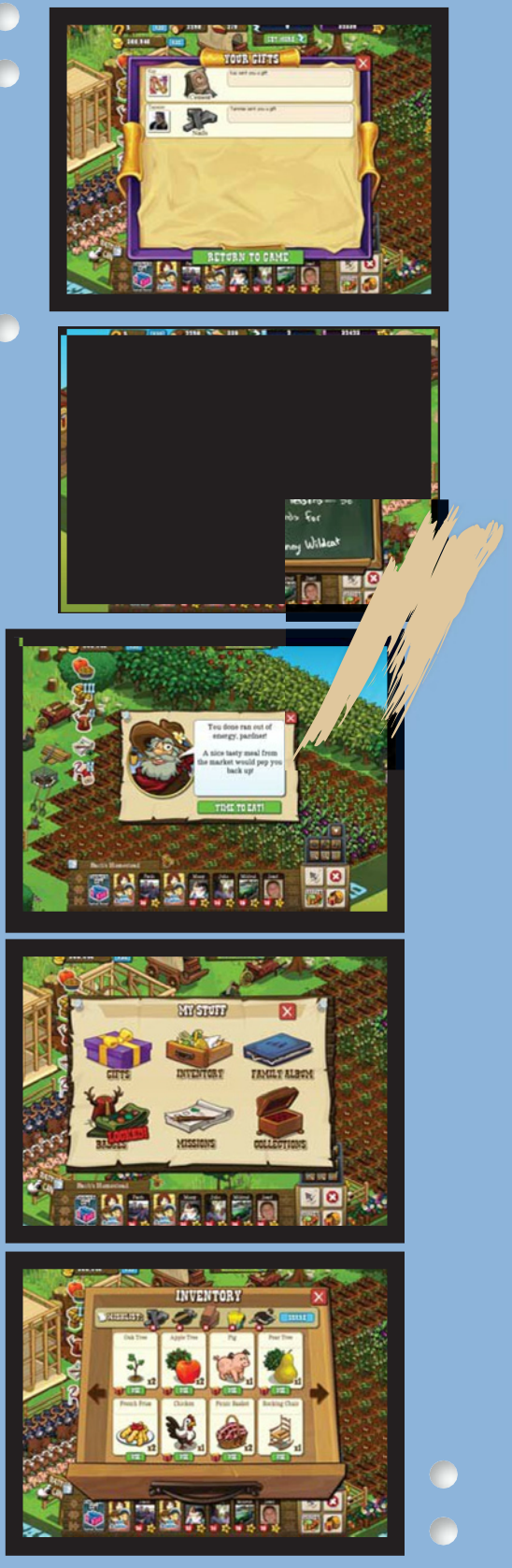
Có thể việc ghé thăm và giúp đỡ bạn bè của mình trên FrontierVille chỉ là một cách để người chơi kiếm thêm tài nguyên và điểm danh vọng, nhưng có thể, mối quan hệ thật của người chơi ngoài xã hội cũng sẽ được hưởng những hiệu quả tích cực, tất cả là nhờ vào tính năng ghi nhận lịch sử người ghé thăm của trò chơi. "Chúng tôi đã gặp một thử thách thực sự khi phát triển tính năng kiểu này", Brian nói. "Bạn có thể dễ dàng biết được đã có ai ghé thăm nhà của mình và làm gì cho mình. Cả chủ nhà lẫn khách đều sẽ nhận được phần thưởng như nhau sau mỗi chuyến viếng thăm như thế. Việc giao tiếp, giúp đỡ lẫn nhau tốt hơn nhiều so với việc chỉ quẩn quanh ở vườn nhà hoặc luôn chăm chăm giở trò "hai ngón" tại nhà người khác".

VÀ NHỮNG LỜI CHỈ TRÍCH

Tuy nhiên cũng không thể phủ nhận, không phải bất cứ người dùng Facebook nào cũng sẵn sàng trồng trọt và thu hoạch trên một mảnh vườn ảo. Hầu hết các tựa game mà Zynga đã phát hành cũng nhận được tiếng chê bai nhiều không kém những lời tán tụng từ các fan. Phần lớn những lời phàn nàn từ người dùng Facebook đều xoay quanh việc họ nhận được quá nhiều lời "thỉnh cầu" từ bạn bè trong "friend list" để trở thành hàng xóm trong FarmVille hoặc gia nhập băng đảng trong trò Mafia Wars. Những sự chỉ trích khác lại xoáy vào cách chơi "chỉ và click" liên tục (và bất tận) của các trò chơi mà Zynga phát hành. Thậm chí, tạp chí Time Magazine còn từng liệt FarmVille vào danh sách "50 sáng chế tệ nhất mọi thời đại". Theo Dan Fletcher, tác giả của lời bạt cho mục FarmVille trong danh sách tồi tệ trên, thì "Thật khó để nói game trên Facebook là một game thực thụ. Chúng chỉ đơn thuần là những hành động không cần động não, lặp đi lặp lại để trồng trọt và thu hoạch mùa màng trên một mảnh vườn không có thực". Tuy nhiên, tác giả Dan Fletcher cũng thừa nhận rằng anh, cũng như khá nhiều người chơi khác, thường xuyên nổi giận vì tính năng ăn trộm đồ từ vườn nhà người khác: "Zynga, cái tên thiên tài đằng sau sản phẩm này, đã từng tuyên bố có hơn 10% người Mỹ đã thường xuyên đăng nhập mỗi ngày để chăm lo cho nông trại của họ. Rất khó đoán có bao nhiêu giờ lao động đã bị lãng phí cho điều đó".

Trong các trò chơi của mình, Zynga luôn biết cách giữ những tính năng đang còn hấp dẫn người chơi và đẩy nó đi ngay khi có biểu hiện lỗi thời. Đơn giản, hãy nhìn những chú bò lạc với đôi mắt đen tròn cầu xin được người chơi nuôi dưỡng, tràn ngập trên Facebook trong năm trước. "Một người trong số chúng tôi đã nảy sinh ý tưởng và làm nên trò chơi Lonely Cows đó", Brian nói. Mọi người đã hưởng ứng rất nhanh, ngay lập tức có khá nhiều thứ cũng "đi lạc" trên Facebook, từ "người ngoài hành tinh đi lạc" - Lonely Alien, cho đến "rô bốt đi lạc" - Lonely Robot. Mọi người chắc cũng đủ ngán ngẩm với một mớ thứ cùng rủ nhau "đi lạc" ấy rồi". Lonely Cow là một ý tưởng tuyệt vời cho mùa hè năm ngoái. Giờ thì chúng tôi phải đi kiếm chất liệu khác, bởi giải trí là không nhàm chán".

PHU TỰ



HÌNH ẢNH ĐẦU TIÊN CỦA UNREAL 3 TRÊN IOS

KHI ENGINE UNREAL 3 "LẤN SÂN" THỊ TRƯỜNG SMARTPHONE

"CUỘC CHIẾN VỀ CÔNG NGHỆ ĐỒ HỌA TRÊN SMARTPHONE TRỞ NÊN NÓNG BỎNG HƠN BAO GIỜ HẾT VỚI SỰ TÁI XUẤT CỦA ENGINE UNREAL 3..."

MÀN CHÀO HỎI GÂY "SỐC"

Đầu tháng 12 năm 2009, trên trang web chia sẻ video trực tuyến Youtube xuất hiện một đoạn clip với độ dài chưa đầy 30 giây nhưng đã gây xôn xao giới công nghệ và tốn không ít giấy mực của báo giới những ngày sau đó. Nội dung clip nói về phần demo của một trò chơi khá giống Unreal Tournament, đánh dấu cuộc đổ bộ của Unreal 3 – engine đồ họa do hãng Epic Game phát triển, đóng vai trò linh hồn của những cái tên đình đám như Gears of War 2, Dungeon Defenders – lên hệ máy smartphone, cụ thể ở đây là chiếc điện thoại iPhone của Apple.

Phó Chủ tịch Epic Games – ông Mark Rein – cho biết bối cảnh bản demo trích từ một màn chơi của Unreal Tournement, được trang bị D-Pad ảo ở góc dưới bên trái để di chuyển, vùng chạm nằm ở ria phải dùng tinh chỉnh góc nhìn trong game và chạm lên màn hình để bắn. Tuy mọi thứ còn khá đơn giản nhưng đó thực sự là một bản demo ấn tượng, tốc độ khung hình cũng rất mượt so với những game 3D trên iPhone lúc bấy giờ. Người hâm mộ được một phen sục sôi vì Epic không đưa ra bất kì thông báo nào xác nhận việc gia nhập sân chơi smartphone nói chung và iOS nói riêng. Đồng thời Unreal Development Kit (UDK) khi ấy vẫn là công cụ phát triển dành riêng cho hệ điều hành Windows. Mọi sự quan tâm đều đổ dồn về hội chợ công nghệ CES 2010 tổ chức đầu tháng 1 vừa qua với lời hứa của Mark, ông sẽ hé lộ thêm chi tiết về Unreal 3. Thế nhưng thần dân iPhone mau chóng thất vọng vào phút chót khi tiết mục trình diễn engine lại thực hiện trên một thiết bị chạy nền tảng Tegra 2 của NVIDIA.

BỀ MẶT TRÔNG THẬT HƠN VỚI CÔNG NGHỆ BUMP OFFSET MAPPING

CHÍNH THỨC RA MẮT

Vào ngày 1 tháng 9 năm 2010, tại thành phố Cary, bắc California, hãng Epic Games đã công bố việc phát hành ứng dụng Epic Citadel (EC) trên cửa hàng App Store của Apple. EC là phương tiện dùng để quảng bá sức mạnh dựng hình của engine Unreal 3 trên iPad, iPhone và iPod touch thế hệ mới. Đến với EC, người dùng được phép tham quan một tòa lâu đài nguy nga và hoành tráng theo dạng game nhập vai góc nhìn thứ nhất thông qua cơ chế đa chạm với giao diện điều khiển khá đơn giản và đẹp mắt. Điểm nhấn của EC nằm ở các hiệu ứng đồ họa, ánh sáng, đổ bóng cực kì sống động, thể hiện qua quang, cảnh xung quanh được lấy cảm hứng từ sản phẩm mới nhất của Epic Games – Project Sword (PS).

Project Sworld: EC là tựa game nhập vai phiêu lưu được phát hành độc quyền cho các thiết bị giải trí của Apple gồm iPad, iPhone và iPod Touch. Game do Chair Entertainment - studio chủ lực của Epic, tác giả của những Undertow hay Shadow Complex rất nổi tiếng trên Xbox LIVE Arcade - chịu trách nhiệm phát triển. Dự kiến ra mắt thị trường vào cuối năm 2010, PS hứa hẹn sẽ mang đến nền tảng đồ họa trung thực nhất từ trước đến nay, đi kèm là một trải nghiệm giải trí mới mẻ được trình diễn trên hệ điều hành iOS.

Trả lời phóng viên về sự kiện này, Dr Michael - Chủ tịch hãng Epic Games - tự tin cho biết: "Sự xuất hiện của EC đồng nghĩa với việc cải thiện đáng kể chất lượng đồ họa trong game cho toàn bộ các thiết bị sử dụng iOS. Như các bạn đã biết, Engine Unreal 3 của chúng tôi đã, đang và sẽ tiếp tục được sử dụng rộng rãi để cho ra đời những tựa game đỉnh cao trên PC, các hệ máy console và nay là smartphone. Tuy nhiên chúng tôi không giữ khư khư công nghệ này cho riêng mình, thay vào đó chúng tôi phổ biến nó đến tất cả mọi đối tượng chuyên phát triển game trên toàn thế giới và thực sự tôi rất nóng lòng để được chứng kiến những kiệt tác sắp tới của họ…".

Cũng theo ông Michael, một số lượng nhỏ các lập trình viên, họa sĩ và nhân viên kiểm lỗi trong công ty đã kết hợp với nhau thành một nhóm và tạo ra Epic Citadel chỉ trong 8 tuần. Tuy đây mới là bước sơ khởi cho cuộc đổ bộ lên iOS của engine Unreal 3, nhưng những gì nó mang lại thực sự là một bước tiến lớn đối với game di động. Hiện tại EC chứa những thuộc tính đáng chú ý sau:

- Đồ họa sống động: EC đã thổi một luồng gió mới vào môi trường thể hiện đồ họa game của các thiết bị sử dụng iOS. Được thừa kế hầu hết các công nghệ tiên tiến nhất của engine Unreal 3, EC cống hiến cho bạn những khung cảnh tuyệt vời khiến ánh nhìn của người chơi hoàn toàn bị cuốn hút khi rảo bước trên những con đường đất gồ ghề, những cây cầu đá đầy rêu phong hay những căn phòng tráng lệ bên trong cung điện.
- Bump offset mapping: Còn được biết đến thông qua các thuật ngữ khác như parallax hay relief mapping. Công nghệ này gia tăng độ chân thực khi thể hiện hình ảnh của các bức tường đá, những chi tiết nhỏ nhặt khác của ngoại cảnh. Nói cách khác nó hỗ trợ các nhà phát triển tạo ra các vân phủ bề mặt đa dạng và đẹp mắt hơn.
- Texture Blending cải tiến sự sắc nét của nhiều loại địa hình khác nhau như những con đường đầy sỏi đá, hay những thảm cỏ xanh mướt lả lướt mềm mại theo chiều gió. Điều này góp phần tạo nên những khung cảnh mà khi quan sát từ xa trông chúng chẳng khác ngoài thực tế là bao.
- Cơ chế chiếu sáng toàn cục (Global Illumination) Được xây dựng dựa trên công cụ tích hợp sẵn trong Unreal 3 đó là Lightmass, cung cấp những hiệu ứng ánh sáng và đổ bóng hiệu quả mà không gây hao tốn nhiều tài nguyên của hệ thống.
- Các bề mặt cẩm thạch sẽ trở nên rực rỡ hơn với sự giúp sức của hiệu ứng phản quang động (Dynamic specular lighting). Ngoài ra việc sử dụng các quầng sáng hoặc ánh sáng dạng hình cầu làm cho môi trường trong game sinh động hơn rất nhiều ở những phân đoạn biểu diễn ánh sáng đi xuyên qua kẽ hở của các vật thể.
- Diễn hoạt và phản chiếu thời gian thực: Cho phép tạo ra sự phản chiếu ánh sáng trên các vật thể theo tác động của môi trường. Chuyển động của cây cối hay các lá cờ mềm mại hơn nhờ ứng dụng công nghệ hoán đổi linh hoạt vị trí các đỉnh hình học (vertex deformation) và chuyển động khung xương (skeletal animation).

Ghi chú: bạn đọc quan tâm có thể tải miễn phí bộ công cụ Unreal Development Kit tại địa chỉ: *http://www.udk.com/download* , trong đó có chứa toàn bộ đồ nghề và tài liệu hướng dẫn sử dụng các công nghệ đã được dùng để tạo ra Epic Citadel.

TƯƠNG LAI MỚI

Với những ưu điểm nổi trội như vậy, sẽ không có gì đáng ngạc nhiên khi trong vòng 1 năm tới người dùng smartphone sẽ được "sờ tận tay, nhìn tận mắt" nhiều tựa game đồ họa "khủng" sử dụng engine Unreal 3. Vốn đã đạt được sự ưa chuộng cực lớn của đội ngũ phát triển game PC và console, Unreal 3 nay lại nối dài thêm danh sách "fan" của mình bằng việc mở ra một vùng đất mới để các nhà làm game di động khai phá. Có thể nói Unreal 3 là thành phần khó có thể chối từ khi bạn muốn cho ra lò một trò chơi đẹp mà vẫn tiết kiệm được một khoản chi phí phát triển kha khá. Tuy nhiên do đòi hỏi các thiết bị phải hỗ trợ OpenGL ES phiên bản 2.0 trở lên nên đây là tin buồn cho những ai sở hữu các hệ máy iPhone 3G và iPod touch thế hệ cũ. Bên cạnh đó Unreal 3 vẫn còn tồn tại vài khuyết điểm cần chỉnh sửa nếu muốn thực sự chinh phục được thế giới smartphone. Điển hình như tình trạng tốc độ khung hình chưa ổn định trong EC, thử nghiệm trên iPhone 3GS cho kết quả khá mượt nhưng khựng nhiều ở những đoạn chuyển sang khu vực có tầm nhìn rộng. Hoặc do thể hiện trên màn hình Ratina có độ phân giải lớn hơn nên pin iPhone 4 hao khá nhanh và đây có thể là trở ngại không nhỏ khi bạn chơi những game nhập vai có thời lượng lớn.

Nhìn chung EC là một tín hiệu đáng mừng đối với những người yêu smartphone. Càng phấn khởi hơn khi Epic cho biết họ đã bắt đầu làm việc với phiên bản engine Unreal 3 cho Android và biết đâu nó cũng sẽ hiện diện trên Windows Mobile và những nền tảng khác một ngày không xa. Cuộc chiến về công nghệ đồ họa trên smartphone giờ đây trở nên nóng bỏng hơn bao giờ hết, hứa hẹn một tương lai mới tươi sáng và đầy tiềm năng cho nền công nghiệp game di động.

HOÀNG KHÁNH (TỔNG HỢP)

Cảm nhận

KẺ CHỈ ĐIỂM

Đạo diễn: Lâm Siêu Hiền

Diễn viên: Trương Gia Huy, Tạ Đình Phong, Quế Luân Mỹ, Lục Nghị, Miêu Phố, Liêu Khải Trí

Dự kiến ra mắt: 12/11/2010

Năm 2009, bộ phim Nhân chứng của đạo diễn Lâm Siêu Hiền giành được thành công vang dội, thúc đẩy đoàn làm phim có động lực thực hiện tiếp phần 2. Vẫn với dàn diễn viên cũ gồm Trương Gia Huy, Tạ Đình Phong, Miêu Phố, Liêu Khải Trí, cùng hai gương mặt mới là Quế Luân Mỹ và Lục Nghị, bộ phim đưa khán giả đến với cuộc sống đen tối đầy nguy hiểm của những kẻ chỉ điểm.

Thường trong những bộ phim hành động của Hong Kong, khán giả để ý nhiều đến những người tay trong, mà bộ phim điển hình nhất của Hong Kong về "tay trong" thì không ai khác ngoài Vô Gian Đạo, còn các nhân vật làm kẻ chỉ điểm thì xuất hiện rất mờ nhạt, gần như rất dễ bị khán giả lãng quên. Chính vì vậy, khi làm tiếp phần 2 của bộ phim Nhân chứng, mà thực chất là một câu chuyện hoàn toàn tách biệt, Lâm Siêu Hiền đã nhắm đến nhân vật kẻ chỉ điểm. Những kẻ chỉ điểm là một trong những nguồn thông tin quan trọng nhất của cảnh sát, mối quan hệ giữa họ với cảnh sát thường là mối quan hệ buôn bán. Tuy vậy, người người ai cũng có tình cảm, một khi vụ án theo đuổi bắt đầu trực tiếp có ảnh hưởng đến sinh mạng của người chỉ điểm, thì người thanh tra phụ trách chắc chắn sẽ bị rơi vào vòng xoáy dằn vặt, trăn trở lâu dài đối với nhân tính.

Bộ phim Kẻ chỉ điểm so với tác phẩm Nhân chứng đen tối hơn, gay cấn hơn, nhưng cái mà Lâm Siêu Hiền muốn nhắm đến không phải là những hình ảnh bi thương này để thu hút khán giả. Cái ông nhắm vào chính là nhân tính của mỗi một nhân vật trong bộ phim, sự giằng xé trong nội tâm của bản thân người làm kẻ chỉ điểm lẫn vị thanh tra làm việc trực tiếp với họ. Khi thân phận kẻ chỉ điểm bị bại lộ, số phận của họ chắc chắn chỉ còn con đường chết, họ sống trong lo sợ, trốn tránh bị trả thù, ngày ngày sợ hãi những nhát mã tấu sẽ đến với mình bất cứ lúc nào. Số phận của người chỉ điểm cũng khiến vị thanh tra sống trong mặc cảm tội lỗi vì đã không bảo vệ tốt "người của mình".

Tác phẩm Nhân chứng đã giúp Trương Gia Huy ẵm trong tay 6 tượng vàng "Nam diễn viên chính xuất sắc" tại các giải thưởng điện ảnh lớn trong năm qua. Nếu như trong Nhân chứng anh vào vai phản diện, Tạ Đình Phong là cảnh sát, thì lần này vai trò đó đã được đổi ngược lại, Trương Gia Huy vào vai viên thanh tra phụ trách liên hệ với những người chỉ điểm, còn Tạ Đình Phong là một tù nhân vừa ra tù và đồng ý làm kẻ chỉ điểm hòng cứu lấy em gái của mình. Bên cạnh đó, sự xuất hiện của Quế Luân Mỹ khiến khán giả vô cùng mong chờ, vì từ trước đến nay cô đẻ lại hình tượng nữ sinh đáng yêu, ngây thơ trong lòng khán giả, lần này Quế Luân Mỹ lột xác vào vai đàn chị giang hồ, cầm súng ống, hút thuốc, say rượu… Cô rất háo hứng và nhanh chóng nhận lời khi cầm kịch bản trong tay. Quế Luân Mỹ luôn mong muốn có thể tham gia một bộ phim về xã hội đen, và cô muốn thay đổi một hình tượng mới với những vai diễn đột phá để khẳng định tài năng diễn xuất của mình với mọi người.

THANH VÂN

KHÁT VỌNG Thăng Long

KHÁT VỌNG THĂNG LONG LÀ BỘ PHIM NHỰA LỊCH SỬ LẤY BỐI CẢNH 1000 NĂM VỀ TRƯỚC. NỘI DUNG CHÍNH KỂ VỀ CUỘC ĐỜI CỦA LÝ CÔNG UẨN, NGƯỜI ĐÃ CÓ CÔNG DỜI ĐÔ TỪ CỐ ĐÔ HOA LƯ VỀ ĐẠI LA (THỦ ĐÔ HÀ NỘI BÂY GIỜ) VÀ LÊN NGÔI LẤY NIÊN HIỆU LÀ LÝ THÁI TỔ. BỘ PHIM KHẮC HỌA HÌNH ẢNH LÝ THÁI TỔ Ở BỐN GIAI ĐOẠN: TỪ LÚC CÒN NHỎ, TRƯỞNG THÀNH, TRỞ VỀ CUNG VÀ BAN CHIẾU DỜI ĐÔ.

Có độ dài 100 phút, bộ phim do công ty CP Kỷ Nguyên Sáng đầu tư sản xuất. Phim do Đạo diễn Lưu Trọng Ninh thực hiện, kịch bản Charlie Nguyễn và đạo diễn võ thuật là nam diễn viên Johnny Trí Nguyễn, đạo diễn hình ảnh Dominic Pereira. Mục đích của nhà sản xuất là bộ phim phải là một tác phẩm vừa có giá trị lịch sử để chào mừng đại lễ ngàn năm của Thăng Long đồng thời phải đảm bảo đây là một bộ phim có thể phục vụ công chúng. Vì vậy yêu cầu đặt ra cho ekip thực hiện rất cao, ngay từ khâu chọn diễn viên. Không quan tâm đến các ngôi sao tên tuổi hay không, tất cả những người tham gia đều trực tiếp được đích thân đạo diễn Lưu Trọng Ninh thử vai và tuyển chọn.

KÍ ỨC TOÀN CẦU

Để đảm báo tính chân thực của một bộ phim lịch sử về một vị vua có công lớn với đất nước như Lý Công Uẩn, các nhà làm phim đã hết sức cẩn thận chu đáo trong giai đoạn tiền kỳ. Họ đã cất công tìm hiểu rất kỹ về tư liệu lịch sử thời kỳ này, một điều khá khó khăn trong tình cảnh hiện tại khi tư liệu không còn nhiều và rất hiếm hoi khó tìm. Từ nguồn thông tin lưu trữ trên khắp thế giới từ Internet, có khi những trang tư liệu hình ảnh lịch sử hữu ích lại nằm trong một thư viện điện tử thuộc... Bồ Đào Nha. Không chỉ tự tìm kiếm, các nhà làm phim còn nhờ đến sự giúp đỡ bên ngoài từ cộng đồng Việt Nam trên toàn thế giới. Một topic tìm hiểu tất cả thông tin về sinh hoạt đời sống của dân thường cũng như vũ khí, giáp mũ, trang thiết bị quân lính... về thời kỳ này đã được tạo trên forum *lichsuvn.info*. Từ mọi miền đất nước cũng như khắp nơi trên thế giới, đặc biệt từ cộng đồng người Việt hậu duệ của nhà Lý tại Hàn Quốc, đã phản hồi hơn 1200 ý kiến đóng góp thông tin cho bộ phận thiết kế của đoàn phim.

Điều đó đã giúp bộ phim đảm bảo được tính chân thật nhất, thuần Việt nhất trong từng trang phục của dân thường, quan văn cũng như họa tiết trên mũ giáp binh khí của quân lính, tướng võ.

QUAY TRÊN TOÀN QUỐC

Bộ phim được quay tại khắp các tỉnh thành trong cả nước như Buôn Mê Thuột, Thái Bình, Ninh Bình, Huế, Hà Nội. Những cảnh sắc đậm chất Việt Nam xưa đều có đủ như mái đình đầu làng, sân chùa nâu thẫm hay những phiên chợ quê. Đặc biệt những đại cảnh trận chiến lớn được phục dựng trong khu vực trang trại tại Buôn Mê Thuột của tập đoàn Cà phê Trung Nguyên. Có những cảnh quay cần có sự góp mặt của hơn 1500 lượt diễn viên trong vai quân lính và hàng tấn trang thiết bị đạo cụ. Để thực hiện được điều đó, ngoài sự trợ giúp chuyên chở từ diễn đàn Caravanviet, đoàn làm phim đã nhận được sự hỗ trợ nhân lực từ công an và bộ đội địa phương. Với sự chỉ đạo võ thuật của nhóm cascadeur của Johnny Trí Nguyễn cộng với tính kỷ luật và đã tham gia huấn luyện võ thuật từ trước, quân lính trong phim rất giỏi võ và thiện chiến. Nhờ vậy các trận chiến rất dữ dội và tàn khốc, một điều khá hiếm so với các phim lịch sử Việt Nam gần đây. Nhằm thỏa mãn khán giả và tôn vinh hào khí của các vị tướng quân khi ra trận, nhà sản xuất đã mướn hàng chục chú ngựa lai giống nước ngoài cao to hơn 1m8 tham gia trận chiến. Phải tập cưỡi điều khiển một chú ngựa lai to lớn là điều rất khó khăn và nguy hiểm cho những diễn viên tham gia diễn xuất chung. Và một diễn viên đã bị tai nạn té ngựa gãy tay buộc phải bỏ vai diễn thay người khác.

ĐIỂM SÁNG VÕ THUẬT

Nam diễn viên Johnny Trí Nguyễn đã khá thành công trong hai bộ phim võ thuật trước đây là Dòng Máu Anh Hùng và Bẫy Rồng. Nhưng trong phim Khát Vọng Thăng Long anh chỉ đảm nhiệm vai trò chỉ đạo võ thuật. Để mang đến cho khán giả một bộ phim võ thuật lịnh sử, anh và nhóm cascadeur của mình đã nghiên cứu khá kỹ võ cổ truyền đồng thời kết hợp nó với những vũ khí như kiếm, thương, cung nỏ... Hy vọng một lần nữa khán giả mê võ thuật sẽ thấy được những màn trình diễn đẹp mắt trong phim dưới bàn tay của Johnny Trí Nguyễn.

Nhắc đến dòng phim võ thuật Việt Nam gần đây thì phải nhắc đến nhà quay phim Dominic Pereira với phong cách sử dụng máy quay cầm tay steadycam mô tả chân thực nhất những cảnh hành động. Trong vai trò đạo diễn hình ảnh của Khát Vọng Thăng Long, Dominic Pereira hứa hẹn sẽ mang đến cho khán giả những cảnh hành động đẹp mắt như Dòng Máu Anh Hùng trước đây. Hoàn tất phần quay phim vào trung tuần tháng 9/2010, sau khi thực hiện kỹ xảo tại Hàn Quốc, bộ phim đang hoàn tất phần hậu kỳ (dựng phim, âm thanh, ánh sáng) tại Mỹ.

Nhìn thấy tất cả những công sức và tâm huyết của nhà làm phim đã bỏ ra để hoàn thành Khát Vọng Thăng Long, khán giả đang đếm từng ngày cho đến 7/11/2010 để thỏa cơn khát phim lịch sử đậm chất Việt Nam nhất từ trước đến nay.

PHI LONG

diễn viên

Người mẫu **Quách Ngọc Ngoan**: vai **Lý Công Uẩn**; Cựu người mẫu-ảo thuật gia **Ngô Mỹ Uyên**: vai hoàng hậu; **Đình Toàn**: vai hoàng tử Lê Long Đĩnh; **Hoàng Thảo**: thái tử Lê Long Việt; **Leon Quang Lê**: hoàng tử Lê Long Cân; **Thạch Kim Long**: vua Lê Hoàn; **Thu Trang**: người kỹ nữ có mối tình son sắt với Lý Công Uẩn; **Thúy An, Hương Giang**... và gần 1000 diễn viên quần chúng khác.

Phim chiếu rạp

KIẾM VŨ

Đạo diễn: Ngô Vũ Sâm, Tô Chiếu Bân

Diễn viên: Jung Woo Sung, Dương Tử Quỳnh, Vương Học Triết, Từ Hy Viên, Dư Văn Lạc, Lâm Hy Lôi

Dự kiến ra mắt: 12/11/2010

Kiếm Vũ là bộ phim kiếm hiệp nhưng đồng thời cũng pha đậm chất hình sự, là tác phẩm đáng mong chờ tiếp theo của đạo diễn Ngô Vũ Sâm sau siêu phẩm Đại chiến Xích Bích, và lần này ông còn cộng tác cùng đạo diễn đầy tiềm lực của Đài Loan Tô Chiếu Bân. Câu chuyện xoay quanh nữ sát thủ hàng đầu Tăng Tịnh đã lui khỏi giang hồ, trải qua một cuộc sống bình lặng. Cô đem lòng yêu thương anh chàng đưa thư Giang A Sinh, còn chủ động ngỏ lời cầu hôn. Tưởng rằng cuộc sống gia đình hạnh phúc sẽ được tồn tại lâu, nhưng do Tăng Tịnh giữ trong tay một phần Di vật Lạc Ma quý giá mà biết bao kẻ trong giang hồ đều muốn chiếm lấy. Sóng gió nổi lên, hàng loạt sát thủ võ công cao cường tìm đến Tăng Tịnh khiến cho ngôi nhà bé nhỏ của cô không còn bình yên nữa.

Kiếm Vũ tập trung một lực lượng diễn viên hùng hậu, và đặc biệt có sự xuất hiện của rất nhiều người đẹp của làng giải trí Hoa ngữ như Từ Hy Viên, Lâm Hy Lôi, Ngô Niệm Từ, Giang Nhất Yến; bên cạnh đó đoàn làm phim cũng tìm đến những gương mặt danh tiếng trong nghề như quay phim Huỳnh Vĩnh Hằng, chỉ đạo võ thuật Đồng Vĩ, thiết kế phục trang Emi Wada… Đạo diễn Tô Chiếu Bân từng gây tiếng vang lớn với vai trò đạo diễn kiêm biên kịch cho bộ phim kinh dị Silk, chính vì vậy lần cộng tác này giữa ông cùng Ngô Vũ Sâm càng khiến khán giả giành nhiều mong đợi hơn cho Kiếm Vũ.

Đạo diễn: Từ Khắc

Diễn viên: Lưu Đức Hoa, Lý Băng Băng, Lưu Gia Linh, Lương Gia Huy, Đặng Siêu

Dự kiến ra mắt: 19/11/2010

Phim chiếu rạp

ĐỊCH NHÂN KIỆT

Năm 960 sau Công nguyên, Võ Tắc Thiên chuẩn bị lên ngôi trở thành vị nữ hoàng đế đầu tiên trong lịch sử Trung Quốc. Bên ngoài kinh đô Lạc Dương, một tòa tháp có hình dáng Phật Bà được xây dựng để chúc mừng đại lễ trọng đại này. Nhưng trong thời gian này lại xảy ra những vụ án giết người dã man không rõ nguyên nhân. Nạn nhân đột nhiên bị thiêu cháy ở ngay giữa chốn đông người, đặc biệt là họ bị thiêu đốt từ trong ra ngoài cho tới khi chỉ còn sót lại một nắm xương đen. Điều đáng nói hơn cả, tất cả những kẻ xấu số ấy đều là thuộc hạ mà Võ Tắc Thiên trực tiếp tuyển chọn sau khi lên nắm quyền.

Nạn nhân gần nhất của vụ án chính là người phụ trách thi công chính của tòa tháp Phật Bà. Võ Tắc Thiên không thể làm ngơ mặc cho kẻ sát nhân tung hoành, thách thức với quyền lực của bà. Võ Tắc Thiên liền triệu trở lại Địch Nhân Kiệt sau khi bà đã lệnh tống giam ông vào tám năm trước, chỉ vì đã chỉ trích việc bà lên nắm quyền sau cái chết của hoàng đế tiền triều. Võ Tắc Thiên phong Địch Nhân Kiệt làm khâm sai, cùng với hai trợ lý đắc lực là Bùi Đông Lai và Thượng Quan Tịnh Nhi đi điều tra vụ án. Địch Nhân Kiệt cũng nhờ đến người bạn thân là Sa Đà trợ giúp, và các manh mối đã đưa họ đến với Chợ Quỷ, nơi xuất phát ra loại độc dược tà ma có thể đốt cháy con người.

THANH VÂN

Lùng những món đồ Hi-Fi, Hi-End cũ để nghe nhạc chất lượng cao với một số người là trò chơi mất thì giờ, tiền bạc, nhưng với số đông người khác lại hồ hởi, phiêu lưu, thú vị không kém đi săn!

SĂN DÀN HI-FI, HI-END

Có vài lý do khiến cuộc sưu tầm thiết bị audio dùng rồi rất thú vị: Đó là những món đồ quý thật, không còn được sản xuất nữa và ngày càng hiếm hoi do thời gian và con người… tàn phá; Chúng hợp túi tiền vì rẻ gấp 3, 4 đến hàng chục lần so với giá xuất xưởng; Chúng có thể là mắt xích còn thiếu trong chuỗi thiết bị cần thiết giúp chủ nhân có bộ dàn nghe tối ưu với tất cả thành phần tương thích và hỗ trợ nhau tái tạo hay nhất các bản ghi âm. Cuối cùng, không thể không kể đến việc nhiều người còn thích sưu tầm đồ audio cổ vì chúng đẹp, có nhiều ý nghĩa trưng bày (đồ audio cũ tốt cũng thường được trau chuốt ngay từ khi thiết kế).

MỘT THỜI ĐỂ NHỚ

Năm 1876, Alexander Bell sáng chế ra loa khiến có thể coi đây là bước ngoặt trong lịch sử âm nhạc: Xuất hiện khả năng con người có thể nghe được âm nhạc ở nơi khác, lúc khác mà không cần có mặt tại cuộc biểu diễn thực! Con người có công nghệ tái tạo âm thanh (audio technology) với những sáng chế của Thomas Edison về ghi âm cùng hàng loạt sáng chế khác liên quan xử lý tín hiệu ghi âm, khuếch đại điện tử (hoàn thiện vào năm 1935), khuếch đại bán dẫn (nảy sinh vào năm 1949)… Các vật ghi âm như đĩa nhựa, băng cối, cassette, CD, MP3… và trang thiết bị xử lý đã đưa âm nhạc, kể cả giao hưởng đến từng nhà, từng người mọi lúc.

Tuy nhiên, thú chơi âm nhạc đã coi như hoàn thiện trong thập kỷ 80 của thế kỷ 20, khi các định dạng vật mang bản ghi âm chính đã hoàn thiện, thiết bị audio cũng hoàn thiện với điều kiện tiên quyết là coi bộ dàn âm thanh như bản sao của sân khấu. Điểm then chốt của bộ dàn là đôi loa thùng phát âm thanh nổi stereo cho người nghe cảm nhận chi tiết về từng âm thanh trong dàn nhạc từ cao độ, trường độ, cường độ, âm sắc đến vị trí phát ra âm thanh đó trong không gian được tái tạo rộng khắp tựa như sân khấu phía sau bộ dàn.

Từ thập kỷ 70 đến 90 của thế kỷ 20, thế giới có hàng trăm hãng audio danh tiếng cạnh tranh nhau, đưa ra hàng vạn lựa chọn cho người nghe ở các nước giàu có. Các hãng audio có mục tiêu chung là làm sao cho sản phẩm của mình tái tạo âm thanh trung thực nhất (Hi-Fi, siêu trung thực), hay nhất (Hi-End, đáp ứng nhu cầu của người nghe nhạc chứ không chỉ dừng lại ở tái tạo màn diễn của người chơi nhạc). Nhiều hãng quên cả những nguyên tắc hà khắc của thị trường nên khi xuất hiện máy tính cá nhân, ngân sách tiêu dùng của nhân loại dồn sang điện toán, họ không thể tiếp tục tồn tại như một nhà sản xuất audio lừng danh nữa. Chẳng hạn,

Ngoài các thiết bị chính, người phối ghép phải "gia cố", "gia giảm" bằng nguồn cung cấp cho bộ dàn (ổn áp, cách ly, lọc điện); dây dẫn (dây nguồn, dây tín hiệu, dây loa) để có chất lượng cuối tốt nhất. Nguyên tắc là nguồn phải đủ và sạch, vật liệu đồng thiên trầm, bạc thiên bổng. Vật liệu có thể là vàng, dầu, hợp kim và chất liệu "đỉnh" thì cho chất lượng âm "đỉnh" (ví dụ, đồng 99,99% rất có uy tín với dây tín hiệu, dây loa).

công ty Sansui, năm 2000 phải đóng cửa hầu hết chi nhánh hùng mạnh một thời trên đất Nhật Bản, co cụm về mức tối thiểu và hiện chỉ tồn tại như một nhà cung cấp nổi tiếng về bộ nguồn và linh kiện cho thiết bị audio.

Thiết bị audio bán ra thời đó cho đến giờ này vẫn dùng tốt bởi các nhà sản xuất chưa bị khái niệm vòng đời sản phẩm chi phối. Sản phẩm của họ có thể tồn tại mãi, nhất là loa, nhiều đôi 50 năm tuổi mà nghe vẫn "đâu vào đấy". Tất nhiên, là đồ điện tử, các thiết bị audio không luôn luôn tin cậy, chúng cần được bảo dưỡng, duy tu, sửa chữa, từ thay cầu chì đến chỉnh mối hàn, thay thế linh kiện. Linh kiện thay thế được gọi là "zin" nếu lấy từ các sản phẩm cũng dùng linh kiện đó và chưa hư hỏng. Thiết bị sửa chữa bằng linh kiện "zin" thì "zin".

Những món đồ khá và xuất sắc thời đó thường có giá xuất xưởng một vài nghìn đến hàng chục nghìn đô la Mỹ. Những món đồ có bán nhiều ở các chợ đồ cũ thuộc về nhóm một vài nghìn đô la Mỹ lúc xuất xưởng. Nhóm đồ tiền lớn dù là sản xuất 20 - 30 năm trước hay hiện tại đều là đồ Hi-End và rất khó gặp ở các khu chợ trời vì chủ cũ không có lý do gì để thải ra hoặc nếu có thì giá vẫn rất đắt và thường chỉ là truyền tay giữa các audiophile (người chơi âm thanh).

Các món đồ một vài nghìn đô khi xưa nay có thể mua với giá một vài triệu đồng. Chất lượng âm thanh cũng khó mà đánh giá là "còn bao nhiêu %" nhưng chắc chắn

hay trong tầm tiền! Thị trường thiết bị audio cũ hiện vẫn phát triển tốt trên khắp thế giới: Người ta có thể chia sẻ thiết bị đã qua sử dụng trên eBay, các thị trường ngách, chợ trời hoặc đơn giản là sang nhượng dưới mọi hình thức mua bán, cho tặng. Các nhà sản xuất thiết bị audio rất tự hào khi sản phẩm của họ được truyền tai, truyền tay giữa những người nghe.

SẴN LÙNG ĐỂ PHỐI GHÉP

Mỗi hãng audio đều cố đưa ra sản phẩm tốt nhất trên số tiền thu về mà đích chung của tất cả thiết bị là tái tạo âm thanh tốt nhất theo kiểu "mọi con đường đều dẫn về Rome". Nhiều thiết bị tuy thuộc hàng "khủng" nhưng lại "ở hai cửa ngõ đối diện của thành phố", không phối ghép để nghe hay được. Trong khi, không nhất thiết là thiết bị đắt tiền nhưng vì "đang ở gần nhau đâu đấy cạnh Rome" lại có thể phối ghép rất hay. Bộ dàn phối ghép tốt phát huy tốt, nhưng nói chung không thể bắt học sinh lớp 2 giải toán lớp 5. Dàn nhỏ không nghe được giao hưởng! Tất nhiên, trên audio tồn tại hiện tượng chung là "cùng một đề, học sinh giỏi hơn thì giải hay hơn". Thị trường audio vì thế mà phân ra thành các loại "đồ lớn, đồ nhỏ", hãng hay, hãng dở…

Phần lớn thiết bị audio được sản xuất theo chuẩn công nghiệp, nhưng số món đồ sản xuất thủ công cũng không ít và thường rất quý, chưa kể loại sản phẩm Diy (tự chế). Không hẳn cứ thiết bị audio của cùng một hãng thì sẽ phối ghép tốt với nhau: Sản phẩm của đa số nhà sản xuất chỉ hay thật sự trong các phối ghép với sản phẩm chức năng khác của các hãng khác. Đơn giản nhất là bộ dàn gồm đầu đọc (player), khuếch đại (amply) và loa (speakers). Giữa chúng có dây tín hiệu và dây loa. Phức tạp hơn thì còn tùy trường hợp; chẳng hạn để quay CD người ta dùng Transport (để lấy tín hiệu) và DA (Digital Analog Converter - chuyển tín hiệu số sang analog) rồi mới đưa

Số thiết bị audio cùng dòng càng ngày càng ít cho đến tuyệt chủng. Sự mất giá của chúng không tỷ lệ với thời gian mà có thể còn đảo chiều (trường hợp của máy quay đĩa nhựa xịn và amply đèn). Cho nên, trong giới audio, nguyên tắc "lấy mỡ nó rán nó" luôn được đề cao. Đây chính là phao cứu sinh của người mê nhạc nhưng không thuộc hàng có thu nhập cao. Audio không ảnh hưởng xấu đến tình trạng kinh tế của người chơi.

vào khuếch đại [có thể gồm tiền khuếch đại (preamply) và khuếch đại công suất (power amply) thay vì amply tích hợp hai thứ đó. Amply có thể là một amply stereo hay 2 mono block rời cho kênh trái + kênh phải…]. Từ amply, tín hiệu đã khuếch đại được xuất ra loa để nghe.

Để cấu hình một bộ dàn, thiếu cái gì thì cái đó rất quan trọng. Điều đó giải thích vì sao thời gian tồn tại của một thiết bị audio như là món hàng rất ngắn. Trên thị trường sản phẩm dùng rồi (secondhand), nhiều khi, từ lúc có người tuyên bố bán đến lúc món hàng đã về chủ mới và trở thành món đồ "gia bảo" chỉ vài giờ. Số người muốn mua một món đồ quý bao giờ cũng đông nên người nào đang cần nó thì phải chớp liền… Ngược lại, nếu bạn thấy một món đồ đã nằm rất lâu trên kệ thì nên cảnh giác.

Thêm nữa, các hãng audio thường cũng men theo thói quen biểu diễn, thu thanh, thị hiếu thưởng thức nhạc vào thời món đồ xuất xưởng nên để phối ghép tốt, hãy tránh sử dụng các thiết bị có niên đại cách nhau quá xa.

Nhiều người mới tập "chơi" thường hay dỏng tai xem các dải trầm, trung, bổng có tách bạch không khi thẩm định bộ dàn. Kỳ thực, làm thế là sai vì âm nhạc luôn là một thể thống nhất, toàn dải. Cho nên, nên thẩm định bộ dàn theo những thuộc tính của âm nhạc (cao độ, trường độ, cường độ, âm sắc) vì bộ dàn là để tái tạo âm nhạc. Tiếng đàn, tiếng hát phải trong trẻo, không bị phô, tiếng guitar bass phải gọn và không có "đuôi" (nếu thực sự nhạc công phải chơi như vậy), tiếng bộ gõ đanh, chắc, gọn, bộ dàn kêu vang - thoát tiếng - không dính các nốt nhạc nhanh; tiếng đàn, tiếng người (voice) đầy đặn, ấm áp, phân biệt rõ như là nghệ sĩ đang đứng trước mặt mình mà đàn và hát vậy. Mọi người đều có thể bắt đầu với bộ dàn như thế.

NHU DŨNG

CỜ VÂY

Thiên Biến Vạn Hóa

TRONG CỜ VÂY, KHÔNG CÓ QUÂN ĐẶC BIỆT, BẤT CỨ QUÂN CỜ NÀO DÙ TRẮNG HAY ĐEN ĐỀU CÓ GIÁ TRỊ Y HỆT NHAU: KHÔNG TÊN TUỔI, KHÔNG VUA, KHÔNG TƯỚNG. BẠN CHÍNH LÀ NGƯỜI CHỈ HUY TỐI CAO.

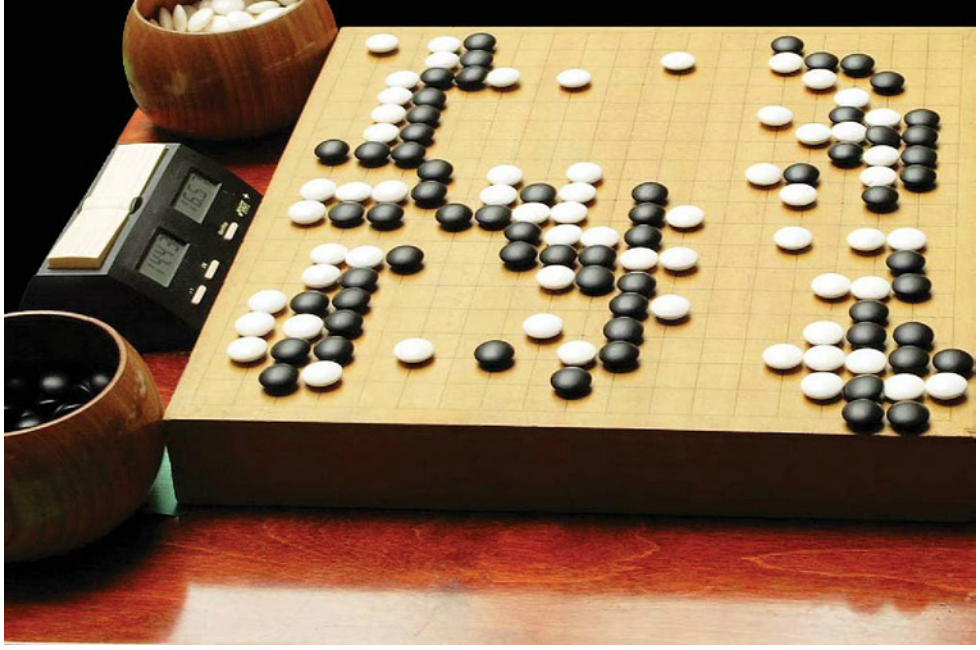
Người ta có tính toán ước lượng và cho rằng số ván cờ có thể có của cờ tướng là khoảng 10 lũy thừa 70 (nghĩa là đem 70 số 10 nhân với nhau), cờ vua là 10 lũy thừa 120, còn của cờ vây là 10 lũy thừa 174. Nếu so với cờ tướng, cờ vua thì cờ vây thiên biến vạn hóa hơn gấp nhiều lần.

Nguồn gốc cờ vây

Còn được gọi là cờ Go (tiếng Nhật) hay cờ baduk (tiếng Triều Tiên), cờ vây là loại cờ bàn cổ dành cho 2 người chơi với luật chơi tuy đơn giản nhưng giàu tính chiến lược và chiến thuật.

Một trong những tiêu chuẩn mà người xưa đề ra để đánh giá một người tài cao, học rộng là: "cầm, kỳ, thi, họa" – tức là người đó vừa phải chơi đàn giỏi (cầm), chơi cờ hay (kỳ), làm thơ tuyệt (thi) và vẽ đẹp (họa). Nếu nói riêng về chữ "kỳ" thì thực ra "kỳ" là cờ vây chứ không phải là cờ tướng hay cờ vua như nhiều người từng nghĩ. Cờ vây là loại cờ cổ, xuất hiện cách đây khoảng hơn 4000 năm. Khởi thủy của môn cờ bắt đầu từ giấc mơ của vua Nghiêu (một trong 5 vị vua nổi tiếng của Trung Quốc thời xưa, thường được người đời nhắc đến bằng tước hiệu Ngũ Đế) về việc được xem buổi chơi cờ giữa Hoàng Đế (vị vua mở đầu thời Ngũ Đế, năm vị vua anh minh được người đời ca tụng) với vị tiên Dung Thành. Vua thấy tiên Dung Thành chơi một loại cờ gồm một bàn cờ với các quân trắng đen đan xen nhau bèn thỉnh cầu tiên dạy cờ cho mình. Đang chơi cờ hay bỗng vua Nghiêu tỉnh lại, ngồi suy ngẫm thấy đây là một loại cờ thú vị nên ông tìm cách nhớ lại, bổ khuyết thêm các quy tắc, luật lệ và từ đó môn cờ vây chính thức được biết đến. Ngoài ra, còn có một giả thiết khác cho rằng vua Nghiêu tạo ra môn chơi cờ vây để dạy dỗ Đan Chu, con trai của mình.

Ngày nay sự phát triển của Internet cũng làm cho bộ môn cờ vây phổ biến hơn



trên khắp thế giới. Đến nay đã có hàng chục triệu người yêu thích môn cờ này. Môn cờ vây cũng đã được người Việt Nam biết tới từ lâu, nhưng qua thời gian, chiến tranh nên hầu như không còn ai biết cách chơi. Nó chỉ được phổ biến lại tại Việt Nam vào năm 1993 nhân dịp có một giảng viên không chuyên từ Trung Quốc sang giảng dạy giúp cho ngành thể dục thể thao Hà Nội. Cờ vây có từ xa xưa, nhưng luật lệ của nó lại không hề bị biến đổi theo thời gian như những trò chơi cổ khác. Lý do là luật chơi của cờ vây hết sức đơn giản, người nào cũng có thể chơi được, không phải người thông minh là người chơi cờ vây giỏi.

Bàn cờ và quân cờ

Bàn cờ vây: Tiêu chuẩn gồm có 19 đường ngang và 19 đường dọc, điều đặc biệt ở bàn cờ là kích thước thường không có giới hạn nhất định. Nếu bạn là người chơi chuyên nghiệp thì có thể chọn các bàn cờ lớn hơn tiêu chuẩn, những bàn cờ

nhỏ hơn thường dùng để hướng dẫn cho người mới tập chơi hay dành cho những ai muốn rút ngắn thời gian của một ván cờ. Trên bàn cờ tiêu chuẩn thường có 9 điểm được đánh dấu, các điểm này được gọi là "điểm sao". Trong các ván cờ vây có chấp quân thì những điểm này dành cho người được chấp sử dụng, nó còn có công dụng giúp các kì thủ xác định vị trí, phương hướng trên bàn cờ.

Quân cờ vây: thường có 2 màu trắng và đen với số lượng tổng gồm 361 quân, trong đó có 181 quân đen và 180 quân trắng Về hình dạng, quân cờ thường có hình tròn nhưng mỉnh dẹt, đường kính khoảng 22mm, được làm bằng nhựa hoặc đá. Chúng thường được đựng trong những hộp làm bằng nhựa, gỗ hay sứ.

Cách chơi

Nhìn bàn cờ và quân cờ khá giống với trò chơi cờ ca rô. Tuy nhiên nếu cờ ca rô phải đặt quân cờ lọt vào trong ô thì cờ vây yêu cầu đặt quân cờ tại giao điểm giữa đường kẻ ngang và đường kẻ dọc; và nếu như caro yêu cầu người chơi phải bứt phá khỏi các đường chặn của đối thủ thì cờ vây yêu cầu khó hơn: Phải bao vây quân đối phương.

Khi đặt một quân cờ trên bàn (không đặt sát cạnh bàn) đồng nghĩa với việc hình thành 4 "khí" xung quanh quân cờ – nghĩa là các điểm tiếp theo mà người chơi có thể đặt quân khác vào cạnh quân cờ đó. Bạn đặt hai quân cờ gần nhau thì chúng hình thành 6 "khí" xung quanh, còn nếu đặt ở cạnh bàn hay góc bàn thì sẽ lần lượt có 3 "khí" và 2 "khí". Nếu các điểm "khí" này bị bao vây hết bởi quân đối phương thì quân cờ của bạn bị đối phương lấy ra khỏi bàn cờ và coi như bị bắt làm tù binh.

Như trong tác phẩm văn học "Thiếu nữ đánh cờ vây", tác giả Son Táp (Trung Quốc) đã mô tả: "Trên một bàn cờ vây, các quân cờ chiến đấu trên 361 ô vuông kẻ bằng 19 vạch ngang và dọc tạo nên. Hai đối thủ chia xẻ mảnh đất trống này và đến cuối trận so lại xem ai chiếm được nhiều đất hơn. Tôi thích cờ vây hơn cờ tướng vì nó thoáng hơn, tự do hơn. Trong ván cờ tướng, hai vương quốc với các chiến binh mặc giáp trụ, đối đầu nhau. Còn các kỵ sĩ cờ vây có thể khéo léo xoay ngang xoay dọc, bẫy nhau trong các vòng xoáy ốc: Sự táo bạo và trí tưởng tượng là những đức tính đưa đến chiến thắng".

Khi ván cờ được tiến hành kéo dài trong một thời gian tương đối thì sẽ hình thành các nhóm quân, khi đó chúng được chia ra làm 2 loại: Nhóm quân sống và nhóm quân chết. Một nhóm quân chết là một nhóm quân mà người chơi có thể chắc chắn sẽ vây bắt được chúng, một nhóm quân sống là một nhóm quân mà người chơi không thể nào vây bắt được. Quy luật chơi chỉ đơn giản là vậy, nhưng khi bước vào một ván cờ vây luôn xuất hiện sự biến ảo khôn lường của một hay nhiều nhóm quân. Chính vì thế nếu so với các loại cờ khác thì cờ vây mang một tầm nhìn chiến lược rất rộng lớn, gần như không có giới hạn.

Người thắng cuộc

Cờ vây, như đã biết ở trên, nguyên tắc và qui luật khá dễ dàng, nhưng để chơi tới mức "cao cờ" thì rất khó. Khi chơi cờ vây cũng giống như khi ra trận đánh giặc, mục đích của cờ vây là chiếm thật nhiều đất, chứ không phải bắt được thật nhiều tù binh. Đất là tập hợp một hay nhiều điểm liền kề với nhau, được bao vây bởi một nhóm quân cờ cùng màu, quân màu nào bao vây được số đất trên bàn cờ thì số đất thuộc về phe đó. Cuối ván đấu, khi không còn các vấn đề về bao vây đất hay việc sống, chết của các nhóm quân. Hai người chơi đồng ý bỏ qua lượt đi của mình, ván cờ coi như bước vào giai đoạn tính điểm gọi là "thâu quan", ai có nhiều đất hơn sẽ là người thắng cuộc. Tuy nhiên, cứ mỗi quân tù binh của bạn bị bắt trong ván đấu, bạn sẽ bị trừ 1 điểm. Để dễ tính điểm, ta sẽ lấp những quân tù binh bắt được của đối thủ trong ván đấu vào đất của họ (các giao điểm còn trống bị bao vây mỏi nhóm quân cờ của họ), hai bên sẽ đếm số giao điểm trống còn lại. Vậy để thắng một ván cờ vây, bạn cần phải chiếm thật nhiều đất, đồng thời hạn chế tối đa số quân cờ bị bắt làm tù binh. Một kỳ thủ cờ vây thực sự biết quý trọng từng quân cờ và luôn đặt hết tâm huyết vào mỗi nước đi.

Phân loại cấp bậc

Ở các nước phát triển mạnh mẽ môn cờ vây thì có hẳn một hệ thống cấp bậc riêng biệt, ngăn cách rõ ràng giữa hai nhóm chuyên nghiệp và không chuyên. Tại hệ thống không chuyên, để phân biệt trình độ có hai dạng chính: thấp gọi là "cấp", cao hơn là "đẳng". Đi liền với hai từ: "cấp", "đẳng" thường là cụm từ "chuyên nghiệp" và "không chuyên". Thực chất, sự ra đời của đẳng không chuyên nhằm phân hóa rõ ràng hơn khoảng cách chênh lệch giữa các trình độ. Không phải nước nào cũng công nhận tước hiệu kì thủ cờ vây nên việc ra đời hệ thống không chuyên trên đáp ứng thực tế là có những kì thủ không chuyên rất mạnh thắng được cả những người có thứ hạng rất cao. Dĩ nhiên, điều đó cũng không nói lên được điều gì nhiều vì không phải ai chơi cờ cũng trăm trận trăm thắng.

Do số đẳng chuyên nghiệp được tính bằng cách riêng và một phần dựa vào danh hiệu đạt được nên không thể xét mạnh yếu như với không chuyên. Một kì thủ có thể được thăng hạng nếu đạt được một danh hiệu cao quý nào đó.

Cộng đồng cờ vây ở Việt Nam

Dù chưa được nhiều người biết đến nhưng cờ vây ở Việt Nam vẫn âm thầm phát triển và không ngừng lớn mạnh. Đây cũng là một tín hiệu tốt nhằm tăng thêm sân chơi cho giới trẻ. Nước ta đã tổ chức giải đấu cờ vây từ năm 2001, hiện nay các giải đấu vẫn diễn ra thường niên. Ở một số nơi phong trào cờ vây cũng phát triển tự phát một cách khá tốt, bạn có thể dễ dàng mua được một bộ cờ vây tại những hiệu sách hay tiệm tạp hóa.

Lê Hoàng Huy (sinh viên Trường ĐH Ngân Hàng,TP.HCM) cho biết trước đây chỉ thường chơi cờ với khá ít bạn, tuy nhiên khi thấy hay nhiều bạn đã hỏi và Huy đã trở thành người chỉ dẫn. Giờ đây, Huy có riêng một nhóm khá đông các bạn tham gia. Đa số đều nhận xét chơi cờ vây giúp tăng khả năng tư duy, tầm quan sát, sự tính toán mau lẹ, phù hợp với những ngành có liên quan đến kinh tế, đồng thời cờ vây còn giúp rèn luyện tính kiên nhẫn, vì chỉ cần tính sai một nước cờ bạn có thể bị thất bại nhanh chóng. Nó còn làm cho bạn liên tưởng đến sự linh hoạt của thị trường kinh tế, cũng biến ảo khôn lường.

Cờ vây và đời sống

Cách chơi của cờ vây tương tự như một trận chiến thật sự, bạn phải tìm cách chiếm thật nhiều đất. Những vùng đất này được đánh dấu bằng sự kết hợp một nhóm quân cờ, giống như giao nhiệm vụ giữ đất cho một nhóm quân vậy. Chính vì thế, cờ vây rất thịnh hành thời chiến quốc, được rất nhiều người ưa chuộng, đặc biệt là tại các nước châu Á.

Emmanuel Lasker (một cao thủ cờ vua có hạng, đồng thời chơi cờ vây cũng rất giỏi) đã từng nói: "Cờ vua chỉ hạn chế cho nhân loại sống trên trái đất, trong khi cờ vây vượt khỏi thế giới này. Nếu một hành tinh nào có những sinh vật biết lý luận thì ở đó họ phải biết đánh cờ vây." Emmanuel Lasker và Albert Einstein là bạn thân. Một lần Lasker đến thăm Einstein ở Princeton (Mỹ) và tặng ông ta quyển "Go and Go Moku" với chữ ký đề tặng. Ngược lại, Einstein đưa Lasker một bản photocopy về Thuyết Tương Đối. Khoảng vài năm sau, cuốn "Go and Go Moku" có chữ ký đề tặng của Lasker xuất hiện trong một cửa hàng bán sách cũ ở Baltimore (Mỹ). Ai đó thông báo cho Lasker và hỏi ông ấy nghĩ gì về chuyện này. Laker đáp: "Ôi, chuyện nhỏ! Tôi để quên cái bản photocopy Thuyết Tương Đối của ông ấy trên tàu điện ngầm cơ!"

Nếu bạn là người yêu thích truyện Tam Quốc Chí của La Quán Trung, chắc sẽ không quên được giai thoại Hoa Đà chữa bệnh cho Quan Vũ. Ông yêu cầu Quan Vũ phải trói mình vào chiếc cột để nạo xương rút độc, vì sợ Quan Vũ không chịu được đau đớn. Quan Vũ không đồng ý, yêu cầu Hoa Đà cứ việc chữa bệnh còn mình thì uống rượu và đánh cờ …vây. Một ván cờ vây có thể khiến Quan Vũ suy nghĩ nhiều đến nỗi quên cảm giác đau, khiến nhiều người đọc không khỏi ấn tượng. Còn rất nhiều bộ phim và tiểu thuyết nổi tiếng khác nhắc đến cờ vây, hy vọng trong tương lai không xa, cờ vây sẽ phát triển lớn mạnh hơn nữa. Xin mượn câu thơ của tác gia Nguyễn Du thay cho lời kết về môn cờ "thiên biến vạn hóa" này:

"...Khi hương sớm khi trà trưa
Bàn vây điểm nước, đường tơ họa đàn
Khi chén rượu, khi cuộc cờ
Khi xem hoa nở, khi chờ trăng lên...".

DOÃN KHÔI

Một quán trà phục vụ cờ vây

Trà quán Padme
Địa chỉ: 285/188 Cách Mạng Tháng 8, Quận 10, TPHCM

Padme tiếng Phạn nghĩa là hoa sen. Quán trà đạo này là địa điểm lui tới của một số kì thủ không chuyên. Quán nằm trong một con hẻm dài nối từ đường CMT8 sang khu Hồ Kì Hòa. Sân thượng được trang trí bằng một chiếc hồ cá, kính đậy khoảng 8 li. Âm nhạc chủ yếu là những bản giao hưởng hoặc nhạc không lời rất thích hợp cho việc suy ngẫm đánh cờ. Do mang phong cách trà đạo nên thức uống ở đây chủ yếu là trà, tuy vẫn có phục vụ cafe và một số thức uống khác. Không gian trong quán khá ấm cúng, được thiết kế, bố trí khá hài hòa với nội thất của căn phòng. Đây là nơi rất thích hợp để thỉnh thoảng bạn có thể vừa uống trà vừa làm một ván cờ hay đọc sách. Quán có cung cấp bàn, quân cờ miễn phí cho khách.

Tên game: Football Manager 2011 | **Thể loại:** Thể thao | **Phát triển:** Sports Interactive | **Phát hành:** Sega | **Dự kiến phát hành:** 5/11/2010 | **Hệ máy:** PC

Với tiểu sử luôn nằm trong tốp đầu thể loại trò chơi quản lý bóng đá của Football Manager, từ tháng 8/2010 đến nay, Football Manager 2011 (FM 2011) lúc nào cũng nằm trong tầm ngắm của các fan.

ÔNG BẦU ĐỘI BÓNG

FM 2011 sẽ có sự thay đổi mạnh ở việc thương thảo hợp đồng. Các tình huống ký hoặc gia hạn hợp đồng với cầu thủ trở nên sinh động hơn. Nếu trước kia chỉ là trường hợp xem yêu cầu của cầu thủ khá đơn giản theo công thức "ghi mức lương yêu cầu > đề nghị > chờ phản hồi" thì nay sẽ trở thành một cuộc thương thảo mang tính trực tiếp ba bên: huấn luyện viên, cầu thủ và người môi giới cầu thủ (nếu cầu thủ có). Lương bổng có thể sẽ bị đẩy lên mức trên trời bởi một số người môi giới có khả năng đẩy giá, đồng thời các điều khoản đi kèm hợp đồng cũng tăng chóng mặt hơn cả tùy chọn "hàng năm tăng lương 15%" như trước. Có vẻ như Sports Interactive đang cố gắng thực tế hóa đặc điểm này với "tấm gương" từ Carlos Tevez hay Joe Cole. Hiển nhiên khi mà "miếng bánh thơm" phải sẻ chia thêm cho người môi giới, bạn sẽ khó tìm được những món hời thông qua chuyển nhượng.

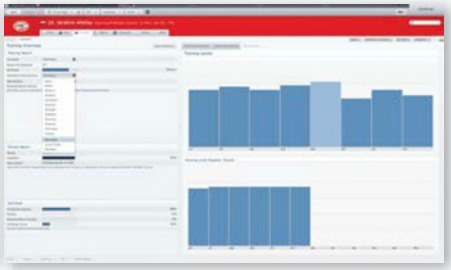
Thiết kế của trò chơi cũng sẽ được cải thiện với các tùy chọn mới. Các thông báo trở nên rõ ràng hơn, nhưng được thu nhỏ lại để kết hợp với hộp thư điện tử mà người chơi sẽ nhận hàng ngày. Góc quay theo dõi trận đấu 3D sẽ làm việc tốt hơn với những tùy chọn chuyển động và bối cảnh sân vận động. Tuy vậy, góc quay 2D vẫn còn tác dụng rất lớn trong việc vạch ra sơ đồ chiến thuật, nhất là việc giới hạn cầu thủ di chuyển trong một khu vực nhất định. Chế độ huấn luyện cầu thủ cũng có sự khác biệt, làm cho đơn giản hơn và có tính thực tế hơn. Một huấn luyện viên có mức đánh giá thấp chỉ có thể đạt được mức huấn luyện tương xứng. Các trợ lý sẽ cung cấp các thông tin về trận đấu tiếp theo, đồng thời đề nghị người chơi thực hiện các giải pháp huấn luyện phù hợp.

Một trong những thay đổi khác rất đáng quan tâm, đó là sự tăng cường giao tiếp giữa huấn luyện viên với cầu thủ. Nếu không có sự khích lệ cầu thủ kịp thời sau mỗi trận đấu thì có thể họ sẽ trở nên chán ghét bạn và sa sút phong độ nhanh chóng. Các lời hứa của huấn luyện viên sẽ cần phải thực hiện đúng, như việc hứa xếp cầu thủ đá chính, nếu không anh ta sẽ chán nản và đòi ra đi chỉ sau vài trận ngồi dự bị.

FM 2011 sẽ có sự gắn kết chặt chẽ với mạng xã hội, trước mắt là Twitter và Youtube. Thông qua trò chơi, người chơi có thể đăng nhập vào cả 2 trang web trên và cập nhật mới trạng thái của Twitter hoặc tải lên Youtube các đoạn quay pha làm bàn. Sau mỗi trận đấu, người chơi còn có tùy chọn tải lên tất cả các bàn thắng hoặc chỉ tải bàn thắng đẹp nhất trận.

Tuy ra mắt phiên bản đều đặn hàng năm nhưng dòng game Football Manager luôn cho thấy có sự đổi mới liên tục, và sẽ có hàng loạt thay đổi trong FM 2011 ra mắt vào tháng 11 năm nay.

PHÚC VĨNH



F1 2010

Formula 1™

Đường đua nóng bỏng

Giải vô địch thế giới đầu tiên dành cho môn đua xe thể thao F1 được tổ chức tại Silverstone (Anh) vào năm 1950. Loại hình đua xe này ở Việt Nam có lẽ còn ít người biết đến, ngoài khía cạnh tốc độ, những điều chúng ta biết về giải đua xe này còn rất ít. Ở nước ngoài, giải đấu F1 được coi như giải đua xe danh giá nhất, được hơn 600 triệu người biết đến và theo dõi hàng năm. Vì sao giải đua F1 lại được quan tâm hơn những giải đua khác? Đơn giản vì cảm giác mà chúng mang lại khi bạn xem hay tham gia vào giải đấu rất khác biệt. Ngoài khả năng của tay đua, đội ngũ hỗ trợ cho bạn về vấn đề kỹ thuật cũng cực kì quan trọng, đằng sau thành công của những tay đua chính là công lao của cả một tập thể.

Mỗi vòng đấu thường có 24 tay đua cùng tham gia tranh tài, không có gì lạ khi những tay đua F1 thường được biết đến với tên gọi "người sắt", trong mỗi cuộc đua họ thường xuyên phải đối diện với trạng thái căng thẳng, hồi hộp cao độ với nhịp tim khoảng 180-185 lần/phút. Ngoài ra họ còn phải chịu đựng nhiệt độ cao (như các công nhân làm việc ở lò luyện thép) đến khoảng 50 độ C, với thời gian kéo dài thường hơn 1 giờ đồng hồ. Đồng thời bị sức ép và va đập vì phải ngồi trong khoang lái chật hẹp, được thiết kế theo tiêu chuẩn khí động học, để mang đến tốc độ cao nhất (khoảng 350 km/h). Nếu mất tập trung hay lơ là trong khoảnh khắc thì có thể nguy hiểm đến tính mạng, vì chỉ cần một va chạm nhỏ cũng có thể khiến chiếc xe của bạn mất kiểm soát hoàn toàn. Trong bất kì cuộc đua nào cũng cần đến độ chính xác tuyệt đối về kỹ thuật, độ an toàn của đường đua, nếu bạn đã từng theo dõi quá trình chuẩn bị của một đội đua F1, bạn sẽ không khỏi ngạc nhiên về độ tỉ mỉ, cẩn thận trong quá trình làm việc của họ. Những chiếc xe được sử dụng trong cuộc đua không thể gọi với cái tên bình thường mà chỉ có thể gọi là "siêu xe" với mức giá hơn 1,5 triệu USD/chiếc, nếu nhập về Việt Nam thì giá cũng xấp xỉ 3 triệu USD/chiếc. Thế nên không có gì ngạc nhiên khi thu nhập của mỗi tay đua tính cả các hợp đồng quảng cáo hàng năm có thể lên đến hàng chục triệu USD.

Giờ đây với sản phẩm F1 2010 của hãng Codemaster, bạn đã có thể thỏa niềm đam mê tốc độ mà bấy lâu bạn hằng ao ước! Như bất kỳ fan hâm mộ nào của giải đua F1 trên toàn thế giới, có nhiều việc mà tay đua phải để tâm hơn là người nhanh nhất trên đường đua. Để phản ánh tất cả mọi thứ, F1 2010 cho bạn trải nghiệm từ góc nhìn của lái xe, hay những hội nghị báo chí sau cuộc đua và nhà để xe của đội. Người chơi sẽ đắm mình trong sự phấn khích về độ chân thực khi trò chơi được xây dựng như một bộ phim mà bạn là nhân vật chính. Bạn có được sự tương tác với các lái xe đối thủ, thành viên trong nhóm, người hâm mộ, báo chí… tất cả

FORMULA 1 2010	
PHÁT HÀNH	Codemasters
PHÁT TRIỂN	Codemasters
THỂ LOẠI	Đua xe
NGÀY PHÁT HÀNH	22/09/2010
ESRB (TUỔI)	Everyone

đều hướng đến việc miêu tả sao cho thật sát với thực tế công việc thường ngày của một tay đua chuyên nghiệp. Tuy hầu hết đoạn hội thoại được sắp đặt sẵn nhưng nội dung lựa chọn câu trả lời rất hợp lý, khiến cho bạn có cảm giác như mình đang sống trong không khí của một giải đấu thật sự chứ không phải theo một cốt truyện được sắp đặt sẵn.

Bước vào giải đấu, bạn sẽ sắm vai một tay đua nghiệp dư, tham dự các giải đấu khác nhau để dần trở thành một vận động viên chuyên nghiệp. Đối thủ của bạn là những tay đua nổi tiếng đã quá quen thuộc ở giải đấu F1 như: Lewis Hamilton của đội McLaren Mercedes, Fernando Alonso của đội Ferrari, Sebastian Vettel của Red Bull… Tất cả đều hướng đến mục tiêu duy nhất, thi đấu hết mình để giành ngôi vô địch. Việc đầu tiên khi bạn tham gia F1 2010 là trả lời một cuộc phỏng vấn, thật ra nhà sản xuất đã lồng ghép một cách khéo léo buổi họp báo này để xác định ý muốn của bạn tại giải và đội đua mà người chơi muốn gia nhập. Bản hợp đồng, thành tích đội, hay lý lịch người đồng đội của bạn đều được cung cấp rất chi tiết, bạn có thể chọn quốc tịch của mình thông qua danh sách những nước là thành viên chính thức của giải đấu danh giá. Nơi làm việc, nghỉ ngơi của tay đua nằm trên một chiếc "nhà xe" (chiếc xe tải lớn được bố trí đầy đủ tiện nghi) thuộc đội đua. Bạn có một người quản lý cung cấp thông tin cho bạn về đồng đội, chi tiết bản hợp đồng đã ký... thông qua một chiếc laptop được thu thập gần như đầy đủ các thông tin cần thiết. Ngay cả việc lựa chọn những chi tiết nhỏ như mũ bảo hiểm, đều chờ đợi quyết định của bạn.

Trò chơi cung cấp ba lựa chọn để bạn đến với đường đua gồm: Career, Grand Prix, Time Trial. Ở mục Career, chủ yếu là những cuộc đua dành cho việc luyện tập nhằm nâng cao khả năng của người chơi. Phần Time Trial mang đến trải nghiệm thú vị về thời gian, với hỗ trợ tối đa 8 đối thủ máy cùng tham gia tranh tài, còn Grand Prix mới chính là mục tiêu thật sự mà bạn cần quan tâm. Ngoài ra, trò chơi còn bổ sung phần chơi mạng với hỗ trợ tối đa 12 người cùng tham gia vào một cuộc đua. Giờ đây bạn đã có thể thỏa thích tranh tài với nhiều người cùng lúc mà không phải lo lắng về giới hạn số người chơi.

Việc độ xe trong trò chơi được cung cấp với khá nhiều lựa chọn, dù không mang tính kĩ thuật quá cao, nhưng để có lựa chọn nâng cấp tốt nhất thì bạn cần chút ít kiến thức. Đây cũng có thể xem là xu hướng tốt của nhà sản xuất nếu muốn

trò chơi của mình được cả hai giới chuyên nghiệp và không chuyên để mắt tới. Yếu tố mô phỏng thật sự không nằm trong việc độ xe mà tập trung cho hai mảng hệ thống thời tiết và việc đua xe. Hệ thống thời tiết trong F1 2010 được nhà sản xuất tự hào công bố là hệ thống phức tạp nhất trong các game đua xe, với engine EGO. Quả thật, khi bước vào trò chơi bạn xe không khỏi ngạc nhiên về sự thể hiện của hệ thống thời tiết rất tốt và chân thực. Đặc biệt với các yếu tố như: nhiệt độ, môi trường, độ ẩm đều ít nhiều ảnh hưởng đến những cuộc đua. Chẳng hạn, điều khiển chiếc xe bình thường trong điều kiện trời mưa cũng đã khiến bạn gặp không ít khó khăn. Còn giờ đây bạn phải điều khiển chiếc công thức một nặng hàng tấn, với cơ chế hoạt động vô cùng linh hoạt có thể mang lại cho người chơi những cảm giác rất thú vị nhưng cũng có thể là ác mộng với nhiều người. Trời mưa làm đường trơn trượt, gây ra các vũng nước tù đọng trên bề mặt đường đua, bị bánh xe khuấy động gây hạn chế tầm nhìn, đồng thời ảnh hưởng đến độ bám đường của xe. Phanh xe cũng không hoạt động hiệu quả như khi trời khô ráo, với một cú vào cua quá tay, chiếc xe có thể lao vào rào chắn hay một đống vỏ xe và việc phải tham gia lại cuộc đua là điều dễ hiểu. Chỉ cần bánh xe vượt ra khỏi đường đua chạm vào cát hay một thảm cỏ thì lập tức chúng sẽ bám vào bánh xe bạn trong một thời gian nhất định. Riêng yếu tố nhỏ đó thôi cũng đủ minh chứng cho sự nghiêm túc trong việc đầu tư của nhà sản xuất. Khi bạn đã làm chủ được tay lái, thì những khúc cua hình chữ S, hay góc rẽ vuông góc không còn làm khó bạn được nữa.

Mọi thứ có lẽ sẽ hoàn hảo hơn nếu cơ chế thể hiện sự va chạm được chăm chút hợp lý. Dù bạn lái xe với tốc độ nào, thì khi xảy ra va chạm nặng hay nhẹ cũng chỉ xuất hiện vài mảnh vỡ rơi vãi trên đường đua, khiến bạn có phần hụt hẫng! Trong mỗi cuộc đua, người chơi buộc phải dừng lại ở khu vực kỹ thuật để nạp nhiên liệu và thay lốp. Bạn cần phải có những tính toán hợp lý sao cho tiết kiệm được thời gian nếu không muốn nhận lấy thất bại đáng tiếc do sai lầm trong chiến thuật. Ngoài ra khi xe bạn vào cua không đúng, lập tức trên màn hình sẽ xuất hiện cảnh báo, tùy theo mức độ nặng nhẹ và số lần vi phạm mà hình thức xử lý sẽ khác nhau. Điển hình nhất là bạn sẽ bị trừ vào thành tích chung hoặc hủy kết quả nếu liên tục vi phạm. Những yếu tố phụ như nhiệt độ bánh xe, khoang lái, vệt bánh xe in trên đường đua do ma sát cũng được thể hiện đầy đủ trên màn hình. Nếu bắt đầu vào cuộc đua mà bạn không nắm được thông tin về thời tiết hay địa hình đường đua để có chiến thuật thích hợp thì coi như bạn đã nắm chắc… thất bại. Vì trí thông minh được trang bị cho đối thủ máy không hề đơn giản, chúng duy trì tốc độ rất tốt, bo cua ngọt, đồng thời rất ít khi mắc sai lầm... Yếu tố chiến thuật còn được đẩy lên tầm cao mới tại các cuộc họp báo, bạn có thể dựa vào chúng làm công cụ để khích lệ tinh thần đồng đội, gây áp lực lên đối thủ… Chính nhờ những chi tiết khá tỉ mỉ như thế nên không quá ngạc nhiên khi bạn phải tốn không ít mồ hôi mới có thể leo được đến đỉnh vinh quang, để có được mức lương tốt và những lời đề nghị hấp dẫn.

Ưu

Giải trí tích cực.
Tính chuyên nghiệp cao.
Âm thanh và đồ họa đầu tư tốt.
Hệ thống thời tiết đặc trưng.
Độ xe không quá khó.

Khuyết

Thiếu đầu tư cốt truyện.

Những chiếc xe hay đường đua đều được mô phỏng rất tốt, bạn sẽ choáng ngợp với độ chi tiết của những chiếc xe hay màu sơn bóng bẩy của chúng mang lại. Bạn cũng không khỏi thích thú về động cơ của những chiếc xe công thức một với khả năng tăng giảm tốc độ cực nhạy và chính xác. Về khía cạnh đường đua so với thực tế, ngoài sự chi tiết còn thể hiện được nét đặc trưng tương ứng. Chẳng hạn đường đua hai bên là hàng cọ được trồng trên cát tại các nước Á Rập hay những hàng cây xanh rì ở châu Âu. Âm thanh cũng là một điểm nhấn đáng chú ý của trò chơi khi tái tạo được tiếng gầm rú mạnh mẽ của động cơ, âm thanh sôi động đặc trưng của các khán giả xem trực tiếp tại khán đài...

Nhắc đến giải đua xe F1, người ta thường nhớ đến cái tên Michael Schumacher (Đức), giống như nhắc đến Lance Amstrong (Mỹ) ở bộ môn xe đạp. Tuy nhiên, ít ai biết được nhà vô địch huyền thoại người Đức này từng nếm mùi thất bại rất nhiều lần dưới tay một huyền thoại khác là Ayrton Senna, người ba lần lên ngôi vô địch thế giới đã qua đời trong một vụ tai nạn khủng khiếp tại San Marino Grand Prix năm 1994. Đáng lẽ, trò chơi cần có những hồ sơ ghi lại lịch sử của một giải đấu nhiều tự hào như F1, để người chơi có thể hiểu hơn môn thể thao mà họ tham gia. Tuy nhiên, với những mặt mạnh có được F1 2010 vẫn có thể được coi là một tựa game đua xe hay, xứng đáng có mặt trong bộ sưu tập đua xe của bạn. Chiếc đèn đỏ thứ 5 đã bật sáng (sắp xuất phát), tôi đặt tay vào vô-lăng, đồng thời cảm nhận được sức nóng của động cơ và giải đấu, còn bạn thì sao?

XUÂN DUY

GRAVITY	
PHÁT HÀNH	Deep Silver
PHÁT TRIỂN	EM Studios
THỂ LOẠI	Giải đố
NGÀY PHÁT HÀNH	2009
ESRB (TUỔI)	Everyone

PROFESSOR HEINZWOLFF'S TRỌNG LỰC GRAVITY

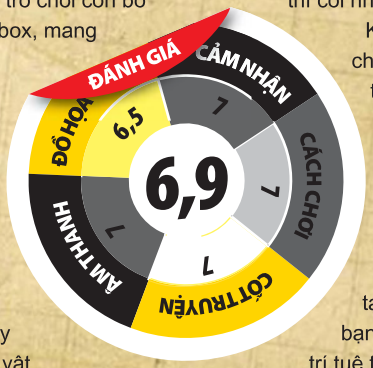
Dựa vào nền tảng của trọng lực, hãng Deep Silver đã xuất bản trò chơi trí tuệ Gravity giúp cho người chơi tăng khả năng tư duy logic.

Bất kỳ vật thể nào, dù đứng yên hay chuyển động, đều chịu tác dụng của trọng lực. Chính vì thế đây là loại lực thường gặp nhất trong cuộc sống hàng ngày của mỗi chúng ta. Mục chơi chính của trò chơi gồm 100 màn khác nhau và yêu cầu người chơi sử dụng một số công cụ được cung cấp sẵn (không nhất thiết phải sử dụng hết), thiết kế sao cho khi một vật (thường là quả banh, chiếc xe…) rơi xuống tác động lên những vật đã được sắp xếp sẽ tạo thành một phản ứng dây chuyền. Kết quả phản ứng này mang lại việc khởi động một nút điều khiển nằm ở một vị trí nào đó trên màn hình. Công việc tưởng chừng đơn giản tuy nhiên với độ khó tăng dần đôi khi đẩy bạn vào ngõ cụt lúc nào không hay!

Ở mỗi màn, trước khi bắt đầu thì hình ảnh hoạt họa đại diện cho giáo sư Heinz Wolff's (người cung cấp ý tưởng thiết kế) sẽ hướng dẫn "sơ sơ" cho bạn việc cần làm. Bạn sẽ lấy các vật được để sẵn trong kho bằng chuột, điều khiển tư thế của chúng với các phím mũi tên. Những vật được trang bị để người chơi sắp xếp khá đa dạng về hình thức lẫn chủng loại, thường xuất hiện nhiều nhất là những thanh kim loại ngắn, hình chữ T hay các khối kim loại hình vuông, tam giác. Một số loại khác có khả năng tương tác cao hơn như một chiếc xe (loại đơn giản gồm hai bánh được nối với nhau bằng một trục), quả banh. Đôi khi còn có các đoạn trục, ròng rọc giúp tăng thêm khả năng để hoàn thành màn chơi.

Được thiết kế với khả năng tương tác cao, đôi khi trò chơi khiến bạn ngạc nhiên vì những khả năng có thể xảy ra khi vật bị tác động. Việc di chuyển vật thể được mô tả khá sát với thực tế làm đôi khi bạn có thể cảm giác được độ nặng các vật thể trong trò chơi. Khi bạn đã hoàn chỉnh "toan tính" của mình thì công việc cuối cùng chỉ là nhấn nút Space để kích hoạt chuyển động và xem xét thành quả. Ngoài mục chơi chính, trò chơi còn bổ sung thêm phần Sandbox, mang lại cho bạn những trải nghiệm thú vị về môi trường nước, môi trường không trọng lực để bạn có thể hiểu hơn về sự di chuyển của vật thể trong hai môi tường đặc biệt này. Mỗi màn chơi âm thanh đều thay đổi tương ứng, khi các vật va chạm trên nền đất hay bề mặt kim loại đều cho tiếng động khác nhau. Dù thể loại game trí tuệ không đòi hỏi quá cầu kỳ về hình ảnh nhưng đồ họa 2D của trò chơi thiếu sự sắc nét cần thiết để tăng thêm giá trị về mảng hình ảnh. Nếu bạn không phải là người khó tính về đồ họa thì hình ảnh trong game tạm chấp nhận được.

Ở chế độ Party Mode có 4 mini game khá thú vị bao gồm: Tallest Tower buộc bạn phải thiết kế một cấu trúc có thể chịu được chấn động cao nhất trong khoảng thời gian giới hạn. Up and Down thử khả năng phán đoán góc khi bạn bắn 40 quả banh vào các rổ ở những vị trí thay đổi liên tục, trên mỗi rổ tùy theo độ khó của vị trí đặt rổ mà số điểm sẽ khác nhau, cao nhất là 300 điểm và thấp nhất là 100 điểm. Clear The Decks đòi hỏi trong một nơi chứa nhiều khối màu sắc, bạn phải dùng súng bắn những quả banh cùng màu vào chúng và những khối này sẽ biến mất tuy nhiên chỉ giới hạn trong 40 quả banh và trong lúc đó những khối màu khác vẫn tiếp tục rơi xuống. Tower Topple yêu cầu bạn phải phá bỏ một cấu trúc bằng những quả banh, nếu cấu trúc bị phá vỡ nhanh nhất mà dùng ít banh nhất thì coi như bạn đã giành thắng lợi.



Khi hoàn thành hết trò chơi, bạn có thể khám phá thêm những màn mới được cung cấp ở trang chủ của trò chơi. Gravity mang lại cho bạn không ít thời gian thú vị với những kết cục khác nhau, phụ thuộc vào khả năng sáng tạo của từng người. Nếu bạn yêu thích những trò chơi trí tuệ thì đây là một lựa chọn rất tốt không nên bỏ qua.

NGỌC TÂN

ƯU:
Giải trí tích cực.
Cấu hình nhẹ.
Nhiều khả năng tương tác.

KHUYẾT:
Hình ảnh thiếu sắc nét.

VŨ ĐIỆU TRÊN SÂN CỎ

Đến hẹn lại lên, EA vừa bổ sung vào bộ sưu tập EA Sports nổi tiếng của mình thành viên mới nhất với đề tài về môn thể thao vua mang tên Fifa Soccer 11. Cũng như mọi năm, nhằm tạo ra sự vượt trội so với các tựa game cùng loại khác, EA đã sản sinh thêm rất nhiều tính năng mới thú vị trong lối chơi bên cạnh những trau chuốt toàn diện về hình ảnh lẫn âm thanh...

FIFA 11

FIFA SOCCER 11			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
EA		TỐI THIỂU	
PHÁT TRIỂN		CPU	Core 2 Duo 2.4GHz
EA		RAM	1 GB
THỂ LOẠI		VGA	256MB GF 8800 GT, ATI Radeon HD 3870+
Thể Thao			
NGÀY PHÁT HÀNH	28/09/2010		
ESRB (TUỔI)	Everyone	OS	XP / Vista / 7

Khi xuất xưởng vào cuối năm ngoái, FIFA 10 đã nhanh chóng nhận được những phản hồi rất tích cực từ phía người chơi lẫn các nhà phê bình game. Sự thành công của FIFA 10 được ví von như bước ngoặt khai sáng cho seri vốn trước đây phần nào lu mờ khi so sánh với những tựa game cùng thể loại như PES... Không ngủ quên trên chiến thắng, EA đã dốc sức để tạo nên một diện mạo mới hoàn hảo hơn cho tựa game năm nay và nó sẽ làm hài lòng những fan gạo cội, cũng như đủ sức thu hút những người lần đầu đến với một tựa game về bóng đá nói chung hay seri FIFA nói riêng.

Gia tăng độ chân thực

Bạn sẽ nhanh chóng nhận ra một trong những bổ sung then chốt của FIFA 11 là Personality+. Thông qua hệ thống này, các danh thủ nổi tiếng như Kaka, C.Ronaldo, Messi… đều được xây dựng dựa trên một hồ sơ cá nhân mô tả chi tiết tất cả các đặc điểm từ ngoại hình cho đến phong cách chơi bóng trên sân cỏ. Các kĩ năng chính như sút, chuyền, đánh đầu, dắt và lừa bóng đều được "sao chép" gần như tuyệt đối từ nguyên bản ngoài thực tế, hạn chế tối đa sự trùng lặp về diện mạo và cách hành xử của các nhân vật. Ngoài ra, thông số về sức khỏe, tốc độ cũng được phản ánh rõ nét hơn khi các cầu thủ "đọ sức" (Physical Altercations – PA).

Đặc tính PA đã được EA chăm chút rất kĩ lưỡng, sẽ không có chuyện đơn giản như người gầy thì nhanh nhẹn nhưng yếu sức, trong khi kẻ to lớn thì chậm chạp nhưng lại vào bóng cực mạnh. Lợi thế khi tranh chấp bóng của các cầu thủ sẽ được tính toán dựa trên các chỉ số cá nhân của họ. Chẳng hạn Rooney luôn có khả năng thoát khỏi sự đeo bám của đối phương và ghi bàn ở góc hẹp dễ dàng nhờ chỉ số tấn công và tốc độ cao, trong khi đó Messi lại có những đường chuyền hết sức nghệ thuật cho đồng đội dù bị 4~5 hậu vệ đối phương kềm cặp sát nút do chỉ số Short Passing, Crossing và Dribbling vượt trội. Mặc dù hệ thống này vẫn chưa hoàn hảo nhưng nó cũng đã góp phần đưa tính thực tế của FIFA 11 lên một cấp bậc mới, khiến người chơi không thể không hài lòng khi chứng kiến sự trưởng thành ngày càng nhanh của seri nổi tiếng này.

Lối chơi phong phú

Về cơ bản lối chơi của FIFA 11 không khác nhiều so với người tiền nhiệm FIFA 10 ngoại trừ cơ chế chuyền bóng mới (Pro Passing System - PPS). Giờ đây, hướng và lực chuyền bóng sẽ tỉ lệ thuận với khoảng thời gian bạn nhấn giữ nút chuyền. Bóng sẽ không thể đi xa nếu bạn nhấn và nhả nút ngay như ở bản 10 và ngược lại giúp hạn chế những đường "chọc khe" thần sầu đến khó tin ở các phiên bản trước. Sự thay đổi này sẽ khiến nhiều fan của FIFA lẫn người chơi mới không quen nhưng nó cũng không quá khó để nắm bắt, chỉ cần bạn trải qua vài trận đấu mọi thứ sẽ trở nên dễ dàng.

Một thuộc tính đáng chú ý khác lần đầu xuất hiện trong seri đó là game cho phép bạn thi đấu trong vai trò thủ thành (Be A GoalKeeper- BAG). Thoạt đầu

nghe có vẻ không mấy hấp dẫn vì hầu như ai cũng muốn nhập vai các tiền đạo nổi tiếng để tàn phá khung lưới của đối phương, trong khi thủ thành phần lớn thời gian chỉ loanh quanh trong vòng cấm địa, chờ đợi khoảng khắc vinh quang từ đồng đội. Thế nhưng làm thủ thành trong FIFA 11 cũng có nhiều điểm thú vị, chẳng hạn như được quan sát trận đấu dưới góc nhìn thứ ba, khi ấy mọi thứ xung quanh trở nên rộng lớn hơn nhiều. Bạn có thể chuyển đổi sang các góc nhìn khác nếu muốn theo dõi được các sự kiện đang diễn ra trên sân. Đặc biệt khi đối phương tiến sát cầu môn, game sẽ hiển thị một loạt các chỉ dẫn đồ họa nhằm mách nước cho bạn những hướng sút mà đối phương có thể thực hiện và đâu là vị trí đứng tối ưu để chặn các đường bóng đó. Giờ đây công việc của bạn chỉ là điều chỉnh thủ môn sao cho anh ta bắt bóng hiệu quả nhất mà không cần quan tâm nhiều đến việc đoán hướng bóng vốn rất khó khăn, nhưng chớ nên ỷ lại nếu bạn không muốn "khóc hận" trong chế độ sút luân lưu. Tiếc rằng game thủ trên PC không thể trải nghiệm cả PPS lẫn BAG vì chúng là đặc tính dành riêng cho xBox 360 và PS3, nhưng họ sẽ được đền bù bằng các chế độ khác cũng hào hứng không kém như Virtual Pro, Manager hay Customizable Set Pieces (* xem thêm bảng tổng hợp).

Chế độ nghề nghiệp cũng là một điểm mới của FIFA 11, thực chất nó là sự kết hợp giữa Be A Pro và Manager nhằm mô phỏng sự nghiệp cầu thủ của bạn trong khoảng thời gian 15 năm. Từ một anh chàng tân binh trong làng bóng đá, bạn sẽ phải trải qua hàng trăm trận đấu để có thể trở thành một ngôi sao đúng nghĩa, được gia nhập vào các câu lạc bộ hàng đầu thế giới như Manchester United hay Chelsea… Nếu cảm thấy chán với việc chỉ được điều khiển một cá nhân trong đội bóng, bạn có thể dễ dàng chuyển sang chế độ đầy đủ (Full Control) để lại nắm quyền điều khiển mọi thứ. Bạn vẫn được

thử làm huấn luyện viên và quản lý tất tần tật về đội bóng mà mình yêu thích; từ việc chuyển nhượng cầu thủ, rèn luyện họ, đưa họ đi du đấu và bảo đảm tình hình tài chính cho câu lạc bộ. Chế độ Manager vốn đã được EA xây dựng khá tốt ở các phiên bản trước nên FIFA 11 chỉ là bước để hoàn thiện thêm mà thôi. Đi kèm là các chỉnh sửa cho phù hợp với bối cảnh của phiên bản mới và một loạt các biện pháp sửa lỗi còn tồn đọng do người chơi phản ánh. Nếu muốn có một cái nhìn toàn cục hơn về môn thể thao vua thì Manager thực sự là một điểm nhấn. Nhưng những người mới sẽ phải từ từ làm quen với nó nếu không muốn mau chóng chán nản hoặc choáng ngợp trước lượng dữ liệu đồ sộ và phức tạp mà nó chứa đựng. Bên cạnh những nét đổi mới thì game vẫn còn tồn tại nhiều khuyết điểm như sự khác biệt quá lớn và hơi vô lý về các cấp độ khó của đối thủ máy, hay phản ứng hơi chậm của trọng tài trong nhiều tình huống… Tuy nhiên chúng ảnh hưởng không nhiều đến lối chơi và nhìn tổng thể thì mọi thứ còn lại đều khá ổn.

Đẳng cấp hình âm và chế độ online đầy cuốn hút

Bắt đầu một trò chơi, đa số game thủ đều đưa ra ngay đánh giá của mình khi những hình ảnh đầu tiên đập vào mắt họ. Vì vậy không ít người đã bỏ lỡ một tựa game hay chỉ vì màn dạo đầu của nó quá ư thô sơ và nghèo nàn, nhưng điều này khó có thể xảy ra với FIFA 11 do nó sở hữu một trong những nền tảng đồ họa tốt nhất của làng game thể thao hiện nay.

Diện mạo của nhân vật trông rất tinh tế và chân thực, thể hiện qua hình ảnh Kaka xuất hiện trong tiếng reo hò cực kì sôi động của người hâm mộ và hiệu ứng ánh sáng mờ ảo phía cuối cổng vòm, từ đó dẫn vào một sân vận động hoành tráng và chi tiết. Màn đối đầu của Kaka và thủ môn được sử dụng làm bước đệm cho menu chính thật mới lạ sẽ khiến bạn rất háo hức để khám phá những đặc tính cao cấp hơn trong các trận cầu sắp tới. Hơn thế nữa, mật độ khung hình của game cũng rất ổn định, đặc biệt những pha chuyền bóng tốc độ cao hay các màn va chạm giữa đông đảo cầu thủ hai đội diễn ra khá mượt mà.

Góp phần "giữ lửa" cho lối chơi chính là các đoạn nhạc nền. Với khoảng hơn 30 bản nhạc chất lượng cao đủ sức khiến bạn lắc lư theo những giai điệu sôi động trong khi mải mê tinh chỉnh lại đội hình, chiến thuật cũng như nhiều đặc tính khác. Nếu vẫn chưa hài lòng với kho nhạc có sẵn của EA, bạn có thể thêm vào game chính những bản nhạc có trong ổ cứng của mình để thưởng thức (chỉ dành cho console). Nhờ vậy mà mảng nghe trở nên mới mẻ và phong phú, phục vụ tốt hơn cho trải nghiệm của người chơi.

Một game thể thao đình đám như FIFA không thể thiếu phần chơi mạng. Sau khi hoàn tất các thủ tục đăng kí về bản quyền thông qua hệ thống mật mã trực tuyến của EA, bạn sẽ có thể tham gia ngay vào các trận đấu với những người chơi khác trên toàn thế giới. Điều đáng nói ở đây là không chỉ được quyền chọn vị trí thủ môn, bạn còn có thể gia nhập một trận đấu 11 chọi 11 đúng nghĩa nếu bạn kiếm đủ 21 người bạn cùng chơi với mình để có được sự phối hợp ăn ý nhất. Trường hợp điều kiện không cho phép bạn vẫn có thể kết bạn với những game thủ khác và tạo nên đội bóng của riêng mình để đi thi đấu. Trở ngại duy nhất là tất cả người chơi phải đảm bảo đường truyền Internet đủ mạnh để các trận đấu mạng có thể vận hành một cách mượt mà, một vài người mạng chập chờn hoặc đứt kết nối cũng sẽ dẫn đến tình trạng lag liên tục rất khó chịu. Nếu đấu trường online vượt quá tầm với thì bạn vẫn có thể giao đấu cùng bạn bè thông qua mạng cục bộ rất thuận tiện.

ƯU:

- ✓ Hình đẹp, âm tốt.
- ✓ Nhiều bổ sung đáng giá khiến lối chơi phong phú hơn.
- ✓ Chế độ 11 chọi 11 rất hay.
- ✓ Độ chân thực cao do game đã đăng ký bản quyền sử dụng thương hiệu, hình ảnh của hơn 500 đội bóng, 15000 cầu thủ và các giải vô địch lớn trên thế giới.

KHUYẾT:

- × AI chưa cân bằng.
- × Chế độ Career trên console còn hơi sơ sài.
- × Còn sót nhiều lỗi đồ họa.
- × Một số đặc tính hấp dẫn không có trên hệ PC.

Nối tiếp thành công

Mặc dù vẫn tồn tại khoảng chênh lệch không nhỏ về các thuộc tính giữa phiên bản PC và Console nhưng nhìn chung đại đa số người chơi ở các hệ máy đều tỏ ra hài lòng với FIFA 11. EA thật sáng suốt khi chọn cách tối ưu những ưu điểm của phiên bản trước, đồng thời phát triển thêm các đặc tính mới theo hướng người chơi mong muốn thay vì chạy theo phong cách phát triển thiếu chọn lọc như họ đã làm với một số sản phẩm trong giai đoạn 2006-2008. Chiến thuật hợp lý ấy đã tiếp tục đem về thành công lớn về doanh thu lẫn danh tiếng cho EA và người chơi sẽ được thưởng thức một đại tiệc bóng đá chân thực nhất, gay cấn nhất trong lịch sử seri FIFA kể từ khi nó lần đầu ra mắt vào năm 1993.

ĐẮC HOÀI

TỔNG QUÁT CÁC THUỘC TÍNH NỔI BẬT CỦA FIFA 11

ĐẶC TÍNH	PC	X360	PS3	CHỨC NĂNG
Virtual Pro	👍			Mô phỏng sự nghiệp cầu thủ của người chơi, có độ chi tiết nhỉnh hơn một chút so với hệ Consoles.
Specific Tools	👍			Hỗ trợ chat text hoặc voice qua mạng LAN, phòng đấu được trang bị cơ chế phân loại cặp đấu dựa trên kĩ năng và địa điểm của người chơi.
LAN Play	👍			Hỗ trợ chơi qua mạng cục bộ, không cần phải kết nối đến server của EA. Cung cấp danh sách các trận đấu để người chơi lựa chọn và tham gia. Có thể chơi ở chế độ Classic hoặc Be A Pro với tối đa 10 người (5 chọi 5).
Online with EA SPORTS Football	👍			Cho phép tạo nhân vật, danh sách bạn bè và đối thủ. Cung cấp bảng xếp hạng trực tuyến và server để người chơi chia sẻ các đoạn clip bàn thắng...
Next Gen Engine	👍			Giúp các tương tác vật lý và hành vi của cầu thủ như di chuyển, điều khiển bóng, va chạm, tranh cãi... trở nên gần với thực tế hơn.
Customizable Set Pieces	👍			Thiết kế các tuyệt kỹ của riêng bạn, thu chúng lại để áp dụng cho từng cầu thủ trong các trận đấu sau. Có thể hoàn thiện các tuyệt kỹ trong sân tập (Pratise Arena).
360 Dribbling	👍			Hỗ trợ cơ chế rê bóng 360 độ, giúp cầu thủ khống chế bóng linh hoạt hơn.
Be A Goalkeeper		👍	👍	Trải nghiệm trong vai trò Thủ Môn với nhiều đặc tính thú vị.
Creation Centre		👍	👍	Tạo, quản lý cầu thủ hoặc đội bóng của riêng bạn qua web. Tinh chỉnh diện mạo, thuộc tính của cầu thủ để hình thành phong cách riêng của từng người. Chia sẻ thành quả với bạn bè hoặc dùng để thi đấu online.
Pro Passing System		👍	👍	Cơ chế chuyền bóng mới giúp thể hiện rõ hơn đẳng cấp của người chơi trong việc điều khiển cầu thủ.
Personality+		👍	👍	Mô phỏng diện mạo, kĩ năng, hành vi của các cầu thủ dựa trên thông tin thu thập được từ các nhân vật thực ngoài đời.
FIFA Theatre		👍	👍	Lưu trữ và chia sẻ các khoảnh khắc đáng nhớ trong game với mọi người qua server của EA.
Custom Audio		👍	👍	Tùy thích sử dụng các file âm thanh của bạn trên ổ cứng thay cho các file mặc định của game.
Career Mode		👍	👍	Mô phỏng sự nghiệp cầu thủ của bạn với nhiều đặc tính cao cấp.
360 Fight for Possession		👍	👍	Mô phỏng chân thực sự di chuyển, tương tác giữa các cầu thủ theo hướng 360 độ, cho phép thực hiện các pha xoay người, lách bóng... linh hoạt.
ĐIỂM (%)	83	90	91	

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

SUMMER CHALLENGE ATHLETICS TOURNAMENT

THỂ THAO MÙA HÈ

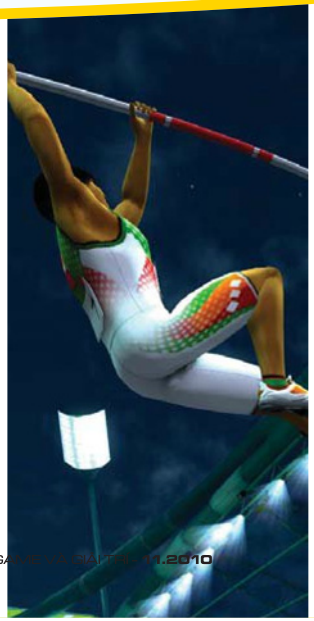
Tuy cũng lấy đề tài thể thao mùa hè nhưng Summer Challenge Athletics Tournament (SCAT) không nói về thế vận hội mà chủ yếu tập trung vào những môn thể thao nổi bật được nhiều người biết đến nhất.

Khi mùa hè đến, bạn đứng trước rất nhiều lựa chọn hoạt động thể thao thú vị, có nhiều giải đấu được tổ chức vào thời điểm này. Nổi bật nhất có lẽ là thế vận hội mùa hè, đáng tiếc là những trò chơi phải phối hợp quá nhiều môn thể thao thường không đạt được nhiều thành công. Sự thất bại tương đối dễ hiểu khi nhà sản xuất phải kết hợp quá nhiều môn thể thao trong một trò chơi duy nhất và họ đã không thể chăm chút riêng biệt từng môn.

Hãng Crave Entertainment muốn mang đến một cái nhìn mới mẻ hơn về đề tài thể thao phối hợp vốn chưa có đại diện nào thật sự nổi bật. SCAT có 8 mục tương trưng cho 8 môn thể thao gồm: chạy, thi ném, bơi lội, nhảy cầu, biểu diễn trên nệm lò xo, bắn cung, nhảy cao, đấu kiếm. Đa số các môn thể thao khá quen thuộc đối với thể thao trong nước, tuy nhiên cũng có một vài bộ môn mà gần đây chúng ta mới bắt đầu du nhập và phát triển.

Dĩ nhiên, nếu trò chơi chỉ gồm những mục cơ bản trên thì rất dễ bị trùng lắp không đáng có và kết cục gây ra sự nhàm chán giống như các tựa trò chơi trước. Thực chất, trong những mục chính còn vô số điều để người chơi có thể khám phá thêm. Chẳng hạn các cuộc thi chạy có đến 5 hạng mục khác nhau: 100m, 200m, 400m, 110m vượt rào, chạy dài 1500m. Hay các cuộc thi ném, cung cấp 4 lựa chọn: ném đĩa, tạ xích, ném lao, đẩy tạ, những hạng mục này góp phần làm phong phú thêm lựa chọn của người chơi. Điều nổi bật mà SCAT mang lại chính ở sự chăm chút kỹ lưỡng vấn đề phát triển nhân vật. Giờ đây bạn có thể tham gia vào 5 mục chơi riêng biệt (4 lựa chọn chơi đơn, 1 mục chơi mạng), mỗi mục chơi mang đến cho bạn trải nghiệm khác nhau.

Nếu tham gia vào mục Single Discipline, bạn lập tức trở thành một vận động viên thực thụ, có thể tham gia bất kỳ môn thể thao và hạng mục nào tùy thích. Bạn chỉ nên tham gia chế độ này khi đã nắm hết cách điều khiển trong trò chơi, nếu không một số môn sẽ khiến bạn bất ngờ về cách điều khiển khác biệt hoàn toàn so với các môn còn lại. Mặt khác, khi bạn thích thi đấu với đối thủ máy thì nên tham gia ở mục Cup với



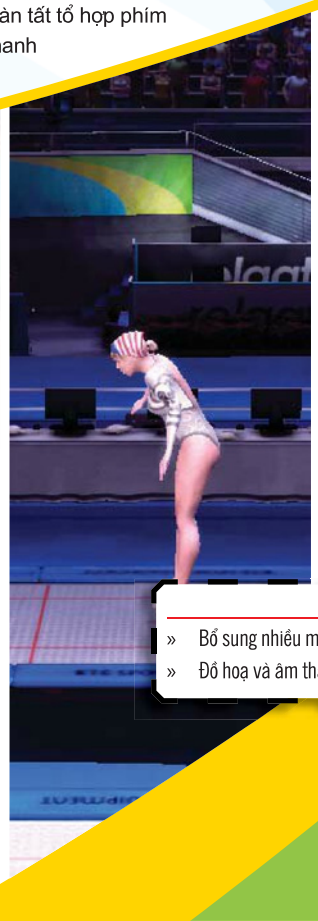
4 chiếc cup danh giá đang chờ đợi. Bạn còn có khả năng tạo riêng một giải đấu tập hợp những môn sở trường của mình để tranh tài.

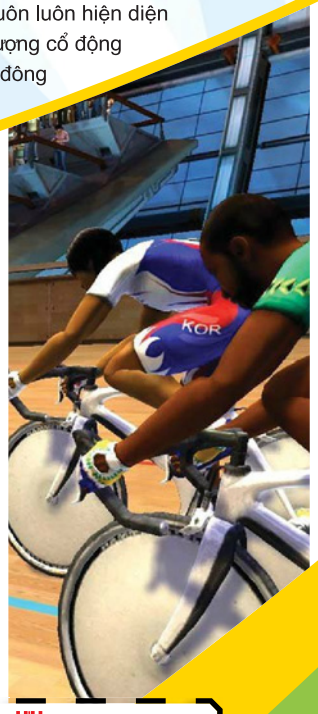
Điểm thú vị nhất chờ đợi bạn ở mục Career là bạn có thể tự chọn cho mình một trong 8 đôi nam nữ vận động viên tiêu biểu mà trò chơi cung cấp để bắt đầu bước vào sự nghiệp thể thao. Muốn hoàn thiện mình với mục tiêu trở thành vận động viên chuyên nghiệp không phải dễ, bạn phải bắt đầu từ "con số 0" rồi dần dần giành chiến thắng trong từng giải đấu. Càng thu được nhiều thắng lợi thì bảng kĩ năng nhân vật của bạn càng được nâng cấp, khi đó nhân vật sẽ đạt được thành tích cao hơn lúc trước một cách dễ dàng. Tuy nhiên, việc thông thạo hầu hết các môn thể thao để hoàn thành sự nghiệp lẫy lừng khá khó khăn, chính vì thế bạn được phép chọn con đường ngắn hơn. Tuy nhiên, thử thách thật sự nằm ở mục Challenges khi bạn phải hoàn thành 49 nhiệm vụ mà trò chơi yêu cầu. Dĩ nhiên, những nhiệm vụ này không dễ thực hiện như ở các mục khác, yêu cầu đặt ra thường cao hơn hoặc rất cao ở những đoạn gần cuối. Ngoài mục chơi đơn, trò chơi còn bổ sung thêm mục chơi mạng hỗ trợ tối đa lên đến 4 người chơi để bạn có thể so tài các môn thể thao với nhiều người khác.

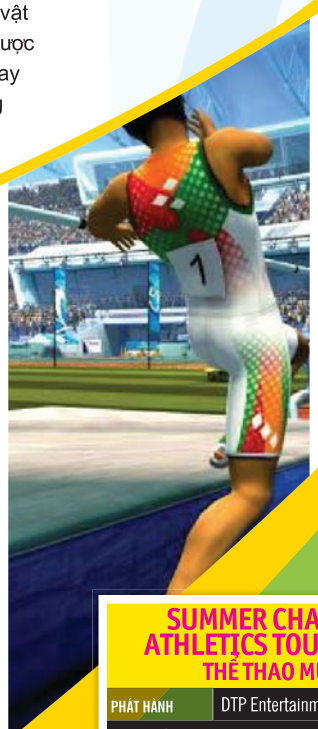
Phần điều khiển nhân vật ở các môn đa phần có sự tương đồng, chủ yếu xoay quanh tổ hợp phím mũi tên hay các phím W, A, S, D. Khi hoàn tất tổ hợp phím theo yêu cầu thì thanh "Space" thường được sử dụng cuối cùng để xác định lực hay để kết thúc một động tác nào đó. Độ khó tăng dần tương ứng với việc bạn phải kết hợp cùng lúc nhiều tổ hợp phím trong thời gian giới hạn. Riêng môn bắn cung còn yêu cầu bạn phải canh sức gió, đồng thời phụ thuộc nhiều vào kinh nghiệm để phán đoán đường bay của mũi tên mới thu được kết quả viên mãn. Môn đấu kiếm yêu cầu bạn quan sát đối phương để có đấu sách hợp lý vì chiến thắng hay thất bại đôi khi chỉ cách nhau 1 điểm. Ngoài hai môn có sự khác biệt kể trên, các môn còn lại không có nhiều điểm nổi trội. Chính lối chơi như vậy khiến bạn có cảm giác nhàm chán về sau, đặc biệt ở một số bộ môn yêu cầu việc tương tác giới hạn trong hai phím một cách liên tục, gây ra một số ức chế nhất định. Đáng lẽ, trò chơi chỉ nên dừng lại ở việc kết hợp phím và canh thời gian một cách chính xác chứ không nên áp đặt gõ phím ở cường độ cao.

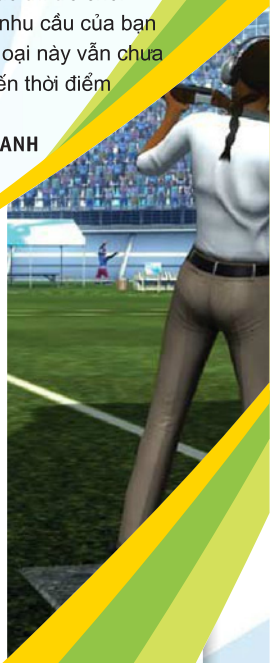
Phần đồ họa của trò chơi được thể hiện khá tốt, tông màu đa phần đều tươi sáng dù bạn thi đấu trong nhà hay ngoài trời. Vẻ mặt hay hành động của nhân vật khá biểu cảm, bạn có thể cảm nhận được vẻ mặt vui sướng khi đạt kết quả tốt hay sự thất vọng lúc nhân vật sơ sẩy trong khoảnh khắc khiến chiếc huy chương vàng tuột khỏi tầm tay. Trên khán đài luôn luôn hiện diện lực lượng cổ động viên đông đảo, giúp cổ vũ tinh thần cho bạn trong các phần thi đấu. Các bộ môn có tính nghệ thuật cao đều được chuyển thành các đoạn video quay chậm để bạn có thể quan sát rõ hơn động tác của nhân vật. Âm thanh trò chơi cũng không có gì phải phàn nàn, dù thư viện âm nhạc hơi khiêm tốn nhưng luôn thể hiện tốt vai trò của mình ở đúng thời điểm. Tiếng dụng cụ, tiếng hò reo của cổ động viên hay tiếng nói của trọng tài góp phần tạo nên một không khí thi đấu chuyên nghiệp. Dù một lần nữa bộ môn thể thao phối hợp vẫn chưa thể tìm được đại diện thật sự xuất sắc, nhưng không thể phủ nhận những cố gắng mà Summer Challenge Athletics Tournament mang lại. Tuy vậy trò chơi vẫn chưa đạt độ chín cần thiết. Nếu bạn là người yêu thích thể thao thì trò chơi đáp ứng được phần nào nhu cầu của bạn nhưng ngôi vương ở thể loại này vẫn chưa thể được xác định tính đến thời điểm hiện tại.

QUANG ANH









ƯU

- Bổ sung nhiều mục chơi.
- Đồ hoạ và âm thanh tốt.

KHUYẾT

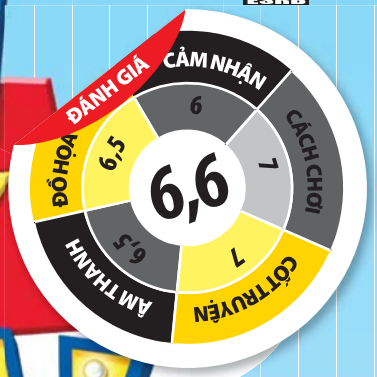
- Cách điều khiển một số môn ch a tốt.
- Ch a có nhiều thay đổi đáng giá.

SUMMER CHALLENGE ATHLETICS TOURNAMENT
THỂ THAO MÙA HÈ

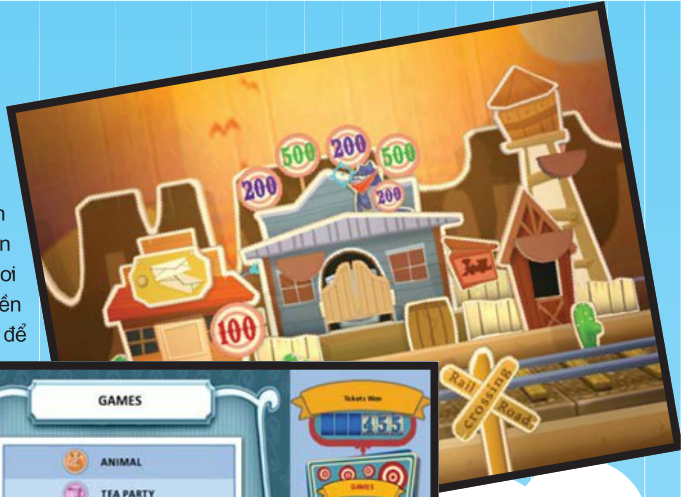
PHÁT HÀNH	DTP Entertainment	
PHÁT TRIỂN	Crave Entertainmen	
THỂ LOẠI	Thể thao	
NGÀY PHÁT HÀNH		
TUỔI (ESRB)	E (Everyone)	
HỆ MÁY	PC	
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU	P4 1.8 GHz/AMD Althon 2200+
	RAM	1 GB
	VGA	256MB
	OS	XP/Vista
	HDD	3GB

TOY STORY MANIA!

THẾ GIỚI ĐỒ CHƠI



Toy Story Mania, cùng với các nhân vật hoạt hình đáng yêu của mình mang lại những giờ phút giải trí nhẹ nhàng, rất thích hợp với các em thiếu nhi.



Bạn sẽ cùng hai nhân vật chính là cảnh sát vũ trụ Buzz Lightyear và anh chàng cao bồi gỗ Woody tham gia vào những màn chơi do các nhân vật phụ trong trò chơi đảm trách phần hướng dẫn. Toy Story Mania bao gồm khá nhiều mục chơi nhỏ, đa phần thiên về khuynh hướng giải trí nên không tốn quá nhiều công sức để hoàn thành bất cứ mục chơi nào.

Trò chơi được chia thành 6 mục, trong mỗi mục lại chia làm nhiều màn chơi riêng biệt. Số lượng các mục chơi tuy ít nhưng số lượng màn chơi tương đối phong phú, đa dạng về thể loại. Đầu tiên, bạn sẽ được cung cấp rất nhiều đĩa banh, hai nhân vật chính sẽ cầm hai chiếc bia cho bạn thỏa sức ném, được một lúc họ sẽ thay đổi vị trí các tấm bia, bạn phải chỉnh hướng ném theo những hướng mà hai nhân vật đã sửa, sao cho trúng vào bia càng nhiều càng tốt. Đó chỉ đơn giản là màn khởi động của trò chơi mà thôi, còn những màn về sau mới đóng vai trò quan trọng trong toàn bộ bố cục được xây dựng.

Chiếm đa số trong Toy Story Mania là những màn yêu cầu sự nhanh nhạy để có thể đạt độ bắn đạn nhựa chính xác vào những tấm bia được minh họa một cách hóm hỉnh. Những tấm bia có thể được gắn trên các chiếc xe chạy ra từ hầm mỏ, được mang bởi các chú chim hay đơn giản là gắn trên tấm bảng được chuyên chở bằng những chiếc xe jeep quân sự được làm bằng… nhựa. Tùy theo thời gian của mỗi màn chơi mà tốc độ các tấm bia sẽ xuất hiện nhanh dần lúc về cuối, kèm theo tần suất xuất hiện dày đặc cùng một lúc rất nhiều cá thể, khiến người chơi gặp không ít khó khăn. Nhưng nếu chỉ đi theo mô típ quen thuộc như vậy sẽ làm nhiều người cảm thấy nhàm chán. Chính vì vậy ở mỗi màn thường có một số yêu cầu cần người chơi phải hoàn thành, dù bạn được phép không hoàn thành hết các yêu cầu đặt ra và tham gia các màn tiếp theo. Nhưng khi quay trở lại bạn buộc phải chơi lại toàn bộ các màn chơi trong mục đó, chứ không được chọn riêng lẻ từng màn như phần Freeplay. Ngoài ra, trò chơi còn cho phép bạn dùng tiền kiếm được ở mỗi màn chơi để mở khóa những tấm bia, đồ vật, hay những con thú ngộ nghĩnh mới với mục Prize.

Toy Story Mania còn có một số màn khá đặc biệt, khác hoàn toàn so với các màn còn lại. Cụ thể nhất là màn con cừu 3 đầu yêu cầu bạn đoán đồng xu nằm trong 3 chiếc tách, sau khi đã xáo trộn chúng, hay việc bạn phải thảy banh vào các điểm yêu cầu trên một đường băng dài khá giống với trò bowling. Bạn sẽ cảm thấy thú vị với màn được phát hòn bi trên bàn gỗ, bạn cần khéo léo điều khiển chuột sao cho tạo được một độ nghiêng nhất định để hòn bi có thể di chuyển linh hoạt theo ý muốn của người điều khiển. Trên mặt bàn gỗ còn có đặt cạm bẫy ở những góc hay vị trí được tính toán khá nhạy cảm, sao cho hợp với quy luật di chuyển của hòn bi nhất. Chính vì vậy đây có thể coi được coi là màn "thử thách" khó khăn nhất trong toàn bộ trò chơi. Sự xuất hiện vài trò chơi mang tính cổ điển cũng góp phần làm tăng thêm sự phong phú cho lựa chọn giải trí của bạn. Giờ đây, bạn có thể ôn lại trò pinpall dù đã có tuổi nhưng vẫn thu hút không ít người chơi tâm huyết với thể loại này. Hay trò ném vòng vào những con vịt thường xuất hiện tại các hội chợ, giờ được thay bằng các nhân vật trong trò chơi và những trái banh. Bạn phải cố ném sao cho chiếc vòng bao trùm toàn bộ vật muốn ném thì mới được coi là đạt yêu cầu. Kết thúc mỗi màn đa số đều yêu cầu bạn phải rê chuột qua lại thật nhanh để ghi điểm thưởng, điểm số chung cuộc sẽ được tổng kết, đồng thời minh họa bằng một thước đo thành tích do anh chàng Woody kiểm soát.

Phần đồ họa được thiết kế khá đơn giản, màu sắc tươi tắn với nội dung vui nhộn là chính nên đa số nhân vật rất hóm hỉnh. Bạn sẽ gặp những chú lính bằng nhựa luôn nghiêm túc với công việc nhà binh, nhưng do chân được đúc liền một khối nên khi di chuyển trông rất ngộ nghĩnh. Hình ảnh chú heo bỏ ống quen thuộc đứng lên hướng dẫn cách thức của màn chơi do chính chú ta đảm trách nhìn thật dễ thương. Tuy nhiên, nếu nhìn kỹ đa số các vật thể, nhân vật trong trò chơi thường còn khá nhiều góc cạnh. Âm thanh góp phần tăng thêm không khí vui nhộn, với những đoạn nhạc ngắn sôi động. Thường thì âm thanh trong các màn chơi luôn khá hỗn độn nhưng bạn vẫn có thể nghe được tiếng nhân vật báo sắp kết thúc màn chơi, tiếng va chạm, hay tiếng báo hiệu bạn đã ghi điểm,…

Có thể nói Toy Story Mania là một trò chơi giải trí nhẹ nhàng, có thể phù hợp với mọi lứa tuổi, nếu bạn không yêu cầu quá cao. Khi cảm thấy mệt mỏi với công việc hay muốn thử một trò chơi mới lạ so với các thể loại quen thuộc thường xuyên xuất hiện trên thị trường thì có lẽ đây sẽ là lựa chọn không tồi giúp bạn xả stress.

NGỌC TÂN

ƯU	KHUYẾT
» Giải trí nhẹ nhàng. » Phù hợp với mọi lứa tuổi. » Màn chơi phong phú và đa dạng. » Cấu hình yêu cầu thấp.	» Đồ họa chưa thật sắc nét. » Thời gian chơi ngắn.

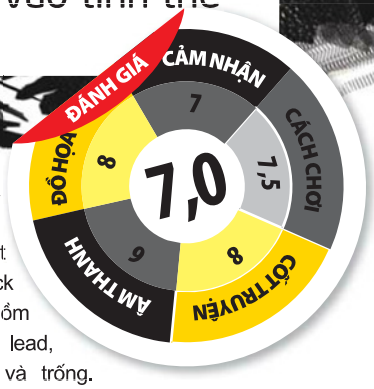
TOY STORY MANIA
THẾ GIỚI ĐỒ CHƠI

PHÁT HÀNH	Disney Interactive Studios	
PHÁT TRIỂN	Papaya Studio	
THỂ LOẠI	Hành động	
NGÀY PHÁT HÀNH	09/04/2010	
TUỔI (ESRB)	E (Everyone)	
HỆ MÁY	PC	
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU	P4 1,5GHz / AMD Athlon XP 2000+
	RAM	1 GB
	VGA	128 MB
	OS	XP/Vista
	HDD	6 GB

TÊN GAME: Guitar Hero: Warriors of Rock
THỂ LOẠI: Âm nhạc
PHÁT HÀNH: Activision
PHÁT TRIỂN: Neversoft
NGÀY PHÁT HÀNH: 28/09/2010
ESRB (TUỔI): TEEN
HỆ MÁY: Xbox 360

CHIẾN BINH ROCK "HỤT HƠI"

Có vẻ như WOR là một sản phẩm "vớt vát" được phát triển từ những nỗ lực đến "hụt hơi" của một hãng phát triển đang lâm vào tình thế khó khăn



Dòng game âm nhạc Guitar Hero của hãng Activision không những là một trong những thương hiệu game thành công nhất trong thập niên đầu thế kỷ XXI, mà còn là "con gà đẻ trứng vàng" cho tập đoàn game lớn nhất thế giới này, cũng như trở thành một hiện tượng văn hóa lớn, thu hút sự hâm mộ của vô số các game thủ trẻ tuổi. Thế nhưng sau hàng loạt các phiên bản thành công với 5 bản chính và 3 bản phụ dành riêng cho các ban nhạc đặc thù, chưa kể một lô các phụ bản khác, dòng game Guitar Hero nói riêng và thể loại game âm nhạc nói chung bắt đầu đi vào lối mòn và xuống dốc không phanh về doanh thu.

Khó khăn chất chồng khó khăn khi 2 hãng chịu trách nhiệm phát triển chính của dòng game liên tiếp "gặp bão". Activision đã chính thức giải tán hãng Red Octane, còn Neversoft cũng hứng chịu một đợt sa thải nhân viên khá trầm trọng. Dù vậy, họ vẫn cố gắng cho ra mắt tiếp phiên bản chính thứ 6 của dòng game vào tháng 9 vừa qua với một cái tựa khá "dữ dằn" là Warriors of Rock (WOR).

PHẦN CHƠI ĐƠN: ĐIỂM SÁNG DUY NHẤT

Lối chơi của WOR hoàn toàn không có sự thay đổi so với truyền thống của dòng game kể từ phiên bản hỗ trợ trọn vẹn cả ban nhạc là phần 4 World Tour. Game cho phép người chơi sử dụng các bộ điều khiển đặc thù để nhập vai vào một ban nhạc rock hoàn chỉnh gồm ca sĩ, guitar lead, guitar bass và trống. Riêng phần ca sĩ, WOR vẫn hỗ trợ tốt micro Xbox Live gắn vào tay cầm bình thường của máy Xbox 360 nên nếu bạn có micro này vẫn có thể chơi được game trong vai trò ca sĩ. Game cũng giới thiệu bộ điều khiển guitar mới. Nhưng nó không có thêm tính năng nào nổi bật, thậm chí còn bỏ bớt bộ phận cảm ứng Slide để người chơi lướt ngón như trong cây đàn của World Tour. Điểm khác biệt ở loại đàn này là tất cả các bộ phận chính đều tích hợp cả vào cần đàn, còn phần thân đàn được chia làm 2 nửa có thể tháo lắp dễ dàng, giúp người chơi có thể gắn vào các kiểu thân đàn khác nhau tùy theo sở thích. Kiểu dáng các loại thân đàn này, theo nhà phát triển, được thiết kế dựa trên phong cách chính trong phần chơi đơn của game nhiều hơn là mô phỏng các kiểu dáng guitar điện ngoài đời thực. Vì vậy, theo đánh giá của người viết, loại đàn mới này trông không được "ngầu" và mang nhiều dáng vẻ "đồ chơi" hơn là những loại đàn tạo cảm giác thực tế trong các phiên bản trước.

Trọng tâm cải tiến của WOR nằm ở phần chơi đơn theo cốt truyện của game. Lần này phần chơi đơn không còn được gọi là "Sự nghiệp" (Career Mode) nữa mà là một câu chuyện tưởng tượng hoàn chỉnh xuyên suốt có tên Quest Mode. Game kể với chúng ta về một vị Á thần nhạc Rock đối đầu với kẻ thù không đội trời chung là

con quái vật cơ khí khổng lồ mang tên The Beast. Chẳng may, con quái vật quá mạnh và vị Á thần đành chịu bị khuất phục. Nhiệm vụ của bạn lúc này là phải lên đường truy tìm và tuyển mộ 8 rocker tài năng, cùng tập hợp lại để giúp vị Á thần đánh bại quái vật. 8 rocker này mỗi người có một thế mạnh riêng, tạo thuận lợi cho bạn trong quá trình chơi nhạc (chẳng hạn Johnny Napalm luôn khởi đầu ca khúc với số điểm x2, còn cô nàng Echo Tesla thì có khả năng tích lũy thanh Star Power rất nhanh…). Để tuyển mộ họ, bạn vào vai từng rocker, biểu diễn những ca khúc dành riêng cho từng người để tích lũy đủ số ngôi sao cần thiết. Khi hoàn thành, các rocker sẽ biến thân thành các chiến binh nhạc rock hùng mạnh, với năng lực có sẵn được nâng cao để có thể trợ giúp đắc lực cho vị Á thần nhạc Rock trong cuộc chinh phục con quái vật. Nhìn chung, sự đổi mới trong phần chơi đơn của WOR rất đáng ghi nhận, tạo cảm giác mới mẻ lý thú cho người chơi. Hơn nữa, nếu bạn là "fan ruột" của nhạc rock, chắc sẽ nhận ra phong cách đồ họa và cốt truyện của phần chơi này được vay mượn ý tưởng từ những hình ảnh vốn khá "dữ dằn" trên bìa đĩa nhạc của những ban nhạc rock heavy metal nổi tiếng (tương tự như cách thiết kế của game hành động Brutal Legend). Hơn nữa, phần chơi còn có lồng giọng dẫn truyện của Gene Simmons, tay bass trứ danh của ban nhạc heavy metal nổi tiếng một thời Kiss.

Ngoài nét mới lạ trong phần chơi Quest Mode, WOR gần như không cung cấp thêm tính năng mới nào trong các kiểu chơi khác của game. Vẫn còn đó kiểu chơi nhanh Quickplay+ trong đó bạn có thể chơi bất kỳ ca khúc nào trong game, song song với thực hiện các thử thách đề ra trong từng bài. Ngoài ra là các phần chơi quen thuộc khác như Party Mode kích hoạt ngẫu nhiên một bài hát nào đó và trong khi chơi các thành viên ban nhạc có thể tham gia hay thoát ra bất kỳ lúc nào tùy thích, hoặc kiểu chơi đối kháng Competitive đã xuất hiện từ rất lâu trong các phần trước.

CA KHÚC NHIỀU NHƯNG HAY KHÔNG BAO NHIÊU

WOR cung cấp một danh sách ca khúc khá "khủng" gồm đến 93 tác phẩm đến từ các ban nhạc rock nổi tiếng thế giới. Các thể loại rock trong game được phân chia khá rõ rệt trong game, tương ứng với phần của các nhân vật trong Quest Mode. Chẳng hạn Johnny Napalm thiên về dòng nhạc punk, Echo Tesla và Judy Nails "chuyên trị" alternative, trong khi anh chàng to béo Lars Umlaut lại toàn chơi các thể loại metal. Sáng giá nhất trong danh sách này là ca khúc dài đến 7 phần "2112" của ban nhạc progressive rock cựu trào Rush, được chơi liền tù tì ở phần giữa phần chơi Quest Mode. Kế đến là trong trận "đấu trùm" có sử dụng ca khúc "Sudden Death" do ban nhạc thrash metal Megadeth sáng tác dành riêng cho game. Tuy nhiên, nhìn chung danh sách nhạc của game phần nhiều là các ca khúc alternative và cá thể loại modern rock hiện đại mà ít có các tác phẩm kinh điển. Các tên tuổi ban nhạc rock, metal nổi tiếng không phải là ít, như Black Sabbath, Arch Enemy, Children of Bodom, Pantera, Rammstein, Slayer, The Rolling Stones... nhưng các nhạc phẩm được chọn trong game lại không phải là những tác phẩm tiêu biểu làm nên tên tuổi lẫy lừng của họ. Nói tóm lại, ca khúc trong WOR chỉ đáp ứng về mặt số lượng, còn về chất lượng thì chỉ thuộc hàng tầm tầm, không mang giá trị cao trong việc chơi và thưởng thức.

Như đã nói ở đầu bài, có vẻ như WOR là một sản phẩm "vót vát" được phát triển từ những nỗ lực đến "hụt hơi" của một hãng phát triển đang lâm vào tình thế khó khăn. Cũng vì vậy mà game thể hiện sự đuối sức rõ rệt về mặt ý tưởng sáng tạo và chất lượng. Với sản phẩm này, việc dòng game Guitar Hero lại tiếp tục trên đà trượt dốc là điều khó có thể tránh khỏi. Thiết nghĩ, nếu không tìm được một hướng sáng tạo hoàn toàn mới lạ để vực dậy dòng game, có lẽ Activision nên bót "vắt sữa cùng kiệt" và ngừng loạt game Guitar Hero tại đây, để ít ra nó còn để lại được những ấn tượng và kỷ niệm đẹp trong lòng người hâm mộ.

MAI LONG

ƯU	KHUYẾT
Phong cách cốt truyện mới lạ của phần chơi đơn. Danh sách ca khúc phong phú.	Không có bất kỳ cải tiến đáng giá nào trong lối chơi. Cần điều khiển guitar mới vừa xấu vừa bị cắt giảm tính năng. Chất lượng các ca khúc kém hấp dẫn.

MẠNG XÃ HỘI GAME TRÊN iPHONE

Nhắc đến Apple hẳn nhiều người sẽ nghĩ ngay đến sự kết hợp hoàn hảo giữa thời trang, công nghệ và tính tiện dụng. Sau khi đạt thành công lớn với chiếc máy nghe nhạc cá nhân iPod, Apple lại khiến cho các tập đoàn sản xuất thiết bị di động "mất ăn mất ngủ" khi chính thức xác nhận thông tin họ sẽ gia nhập thị trường trị giá hàng tỉ đô la này cuối năm 2006. Hệ quả của quyết định đó là sự xuất hiện của chiếc điện thoại thông minh iPhone mang thương hiệu quả táo khuyết vào ngày 9/1/2007. Những tính năng nổi bật của iPhone đã tạo nên một cuộc cách mạng công nghệ thật sự, đồng thời nó cũng thổi một luồng gió mới vào lĩnh vực trò chơi điện tử trên điện thoại vốn là lãnh địa của các game nền Java lúc bấy giờ. Khả năng chơi game của iPhone chẳng hề thua kém Nintendo DS hay PSP, ngoài ra số lượng game đồ sộ trong tổng số hơn 200 ngàn ứng dụng trên cửa hàng App Store khiến ngày càng có nhiều người trở thành fan hâm mộ của Apple. Tuy nhiên những tựa game dù hấp dẫn cách mấy cũng sẽ nhanh chóng trở nên nhàm chán nếu bạn không thể chia sẻ và trải nghiệm chúng với bạn bè hoặc những người chơi khác. Nhu cầu đó dẫn đến sự hình thành của các mạng xã hội (MXH) - dịch vụ kết nối các game thủ có cùng chung sở thích lại với nhau bất kể không gian và thời gian. Nếu như Microsoft có XBOX Live và Sony có Playstation Network thì Apple cũng có hàng loạt các MXH dành riêng cho cộng đồng người sử dụng iPhone. Hãy cùng chúng tôi điểm qua một số "gương mặt" tiêu biểu để từ đó bạn có thể đánh giá và chọn ra "sân chơi" phù hợp nhất.

GEOCADE

Xuất xưởng: 08/2009
Hệ điều hành: iOS, Android, BlackBerry
Trang chủ: http://www.geocade.com
Các chức năng chính:

- Cho phép tải game mới.
- Bảng xếp hạng thành tích theo khu vực.
- Cung cấp quảng cáo và cập nhật tin tức đến người dùng.

Sơ lược: Ý tưởng về Geocade chợt đến với James Caralis (chủ tịch hãng) khi ông tình cờ chứng kiến một nhóm người đang tranh tài với nhau qua một trò chơi trí tuệ đơn giản. Sự vui nhộn mà trò chơi mang lại cho các thành viên khiến James mong muốn tạo ra một môi trường trực tuyến, nơi mà mọi người có thể gặp gỡ và thi thố kĩ năng trong những trò chơi họ yêu thích. Tận dụng tính năng GPS của iPhone 3G, James và đội ngũ phát triển đã khai sinh nên Geocade – MXH có chức năng gom nhóm người chơi theo các khu vực và cập nhật thành tích của họ lên hệ thống máy chủ qua sóng Wifi.

Nhận xét: Tuy có nhiều hãng game chọn Geocade do nó dễ tích hợp và miễn phí nhưng số lượng và chủng loại game hỗ trợ Geocade đến nay khá ít. Các tính năng cũng chưa thực sự nổi bật so với các đối thủ khác.

CÁC TỰA GAME ĐIỂN HÌNH

SPEED WORD (GIẢI Ô CHỮ)

VENGER (LÁI PHI THUYỀN)

5 SECONDS TO GLORY (GAME ÂM NHẠC)

MININATION

Xuất xưởng: 05/2010
Hệ điều hành: iOS
Trang chủ: http://www.mininat.com
Các chức năng chính:

- Cho phép tạo hồ sơ cá nhân với hình đại diện sống động.
- Tự do kết bạn, tạo nhóm và gửi tin nhắn cho nhau.
- Có thể mời bạn bè cùng tranh tài trong một trò chơi.
- Cập nhật thành tích, thông tin người chơi trên bảng xếp hạng trực quan.

Sơ lược: MiniNation là MXH mang phong cách trẻ trung, được nhiều người chơi ở Nhật Bản biết đến thông qua tên tuổi của hãng game di động lừng danh DeNA. Các tựa game do MiniNation hỗ trợ đều thuộc một trong 2 thể loại gồm game phổ thông (Casual) và game cộng đồng (Social).

Nhận xét: Chỉ mới có 8 tựa game nhưng đa số chúng đều có chất lượng khá tốt. Điểm nhấn lớn nhất của MiniNation chính là việc hỗ trợ và cho phép bạn tùy ý chỉnh sửa hình đại diện động, góp phần làm cho hồ sơ của bạn đẹp mắt và vui tươi hơn. Nếu bạn là người chuộng sự dễ dàng và đơn giản thì MiniNation là một điểm đến phù hợp.

CÁC TỰA GAME ĐIỂN HÌNH

MINI JEWEL SMASH (PHÁ CHÂU BÁU)

MINI NUMBER PLACE (SODOKU)

MINI BALLOON HUNT (BẮN BONG BÓNG)

SCORELOOP

Xuất xưởng: 04/2009
Hệ điều hành: iOS, Android, Symbian, Bada, Brew
Trang chủ: http://www.scoreloop.com
Các chức năng chính:

- Cung cấp bảng xếp hạng trực tuyến.
- Hỗ trợ chế độ thách đấu, chat, nhắn tin, gửi thư cho bạn bè.
- Trang bị hệ thống tiền tệ ảo (tokens) cho phép mua các gói nội dung tải về.
- Cập nhật thành tích, thông tin người chơi trên bảng xếp hạng với giao diện rất ngộ nghĩnh và đẹp mắt.

Sơ lược: Công ty thành lập vào năm 2008 nhưng mãi đến tháng 04/2009 MXH ScoreLoop mới chính thức được ra mắt với vốn điều lệ khoảng 2,8 triệu đô la Mỹ. Hiện tại mạng lưới lập trình viên phát triển ứng dụng cho ScoreLoop đã lên đến 500 người ở khắp các châu lục, hình thành một cộng đồng lớn mạnh và họ đang dần lấn sân sang các hệ máy tiềm năng khác như Android và Bada.

Nhận xét: Có khoảng 40 đầu game của ScoreLoop đang được bày bán trên App Store. Thể loại và chất lượng của chúng rất phong phú, phạm vi tương tác giữa người chơi với nhau ở ScoreLoop rất rộng và còn các dịch vụ cộng thêm rất tiện lợi để bạn sử dụng. Hệ thống tiền tệ ảo là một bước tiến lớn giúp thu hút thêm lực lượng lập trình viên về với ScoreLoop khi cơ chế ăn chia được tách bách rất rõ ràng.

CÁC TỰA GAME ĐIỂN HÌNH

PARACHUTE PANIC (NHẢY DÙ VUI NHỘN)

JUNGLE JEWELS (XẾP CHÂU BÁU)

BUG LANDING (GIẢI ĐỐ)

GAMELOFT LIVE

LET'S GOLF 2 (ĐÁNH GOLF)

REAL FOOTBALL 2011 (ĐÁ BANH)

BRAIN CHALLENGE (GIẢI ĐỐ)

GAMELOFT LIVE

Xuất xưởng: 2008
Hệ điều hành: iOS, Palm Pre
Trang chủ: http://www.gameloftlive.com
Các chức năng chính:

- Cung cấp bảng xếp hạng trực tuyến.
- Hỗ trợ chế độ kết bạn, truy vấn danh sách bạn và gửi tin nhắn.
- Cập nhật thành tích của người chơi, thông tin về các trò chơi trên cửa hàng Gameloft Store.

Sơ lược: Gameloft LIVE là MXH dành riêng cho các tựa game do chính Gameloft phát triển. Số lượng thành viên tính đến thời điểm thực hiện bài viết đã lên tới hơn 1.3 triệu người.

Nhận xét: Số lượng game lớn, các tựa game càng về sau càng có cải tiến đáng kể về mặt hình ảm nhưng lối chơi vẫn còn thiếu sự đổi mới cần thiết. Do có mối quan hệ với Ubisoft nên hầu như tất cả các game đỉnh của Ubisoft đều được Gameloft triển khai sang iPhone. Vì vậy nếu muốn thi tài cùng bạn bè trong các siêu phẩm như Asphalt 5 hay Hoàng Tử Ba Tư thì Gameloft Live là sự lựa chọn tối ưu.

CÁC TỰA GAME ĐIỂN HÌNH

PLUS+

PLUS+

Xuất xưởng: 06/2009
Hệ điều hành: iOS
Trang chủ: http://plusplus.com
Các chức năng chính:

- Cung cấp bảng xếp hạng trực tuyến, hồ sơ cá nhân rất chi tiết.
- Hỗ trợ chế độ thách đấu trực tiếp, kết bạn, truy vấn danh sách bạn và gửi tin nhắn, email.
- Cho phép tải thông tin cá nhân trong game lên các mạng xã hội phổ biến khác như Facebook, Twitter.
- Cập nhật liên tục thành tích cá nhân của bạn, các thông tin nóng hổi trong làng game cũng như trạng thái của những người chơi khác.
- Dùng điểm thưởng thu thập được để mở khóa các đặc tính thú vị khác trong game.

Sơ lược: Plus+ do công ty Ngmoco chịu trách nhiệm sản xuất. Ngmoco được Neil Young – người đã từng bỏ vị trí lãnh đạo ở EA để ra thành lập công ty riêng – sáng lập vào tháng 07/2008. Từ một công ty nhỏ ở San Francisco, Ngmoco giờ đây đã trở thành một đối thủ đáng gờm trong lĩnh vực phát triển ứng dụng cho iPhone với tổng vốn điều lệ vào khoảng hơn 40 triệu đô la Mỹ. Nếu đã từng chơi qua tựa game Rolando hẳn bạn sẽ nhận ra công ty quen thuộc này.

Nhận xét: Plus+ chứa khá nhiều điểm tương đồng với Xbox Live của Microsoft, bạn sẽ có cơ hội sở hữu hơn 120 tựa game với mức giá rất phải chăng, thậm chí miễn phí. Chất lượng game tốt và mang tính sáng tạo cao, người dùng còn được phép đề xuất ý tưởng về những tính năng mới mà họ mong muốn sẽ có trong Plus+ ở các phiên bản sau. Nhìn chung Plus+ là một MXH đáng giá bên cạnh OpenFeint và GameCenter.

CÁC TỰA GAME ĐIỂN HÌNH

ROLANDO 2

GODFINGER (MÔ PHỎNG)

CHARADIUM (GIẢI ĐỐ)

OPENFEINT

Xuất xưởng: 02/2009
Hệ điều hành: iOS, Android
Trang chủ: http://www.openfeint.com/
Các chức năng chính:

- Cung cấp bảng xếp hạng trực tuyến.
- Được tự do chỉnh sửa hồ sơ cá nhân theo ý thích.
- Hỗ trợ chế độ kết bạn. Cho phép bổ sung danh sách bạn từ Facebook, Twitter và cả danh bạ trong điện thoại.
- Cho phép người chơi gửi tin nhắn SMS, email để thách đấu với bạn bè hoặc người đang đứng đầu bảng xếp hạng
- Kênh quảng bá sản phẩm mới + thông báo tin game ấn tượng.
- Cập nhật thành tích của người chơi giúp mở khóa ngay lập tức hệ thống huân chương, cúp mà game cung cấp.
- Tương thích tốt với Game Center.
- Có trang bị các trò chơi độc lập nền tảng theo lượt qua mạng với sự trợ giúp của công nghệ Push Notification.

Sơ lược: OpenFeint do hãng Aurora Feint phát triển và hỗ trợ cả hai hệ điều hành đình đám nhất hiện nay là iOS và Android. Nhiều tính năng phong phú, sự chuyên nghiệp trong thiết kế bố cục thông tin người dùng và bộ phát triển dễ sử dụng là những nguyên tố chính giúp OpenFeint nắm giữ ngôi vị số 1 trong danh sách các MXH về game trên smartphone.

Nhận xét: Tính đến thời điểm hiện tại thì đây là MXH tốt nhất. Bạn sẽ hoàn toàn hài lòng với số lượng game lớn, thể loại phong phú, các hoạt động sinh hoạt cùng bạn bè lẫn gia đình đều rất thân thiện và vui nhộn.

CÁC TỰA GAME ĐIỂN HÌNH

FRUIT NINJA (NINJA THÁI RAU CỦ QUẢ)

ALL IN 1 GAMEBOX (TỔNG HỢP 36 GAME)

MEGA JUMP (GIẢI ĐỐ)

GAME CENTER

Xuất xưởng: 09/2010
Hệ điều hành: iOS
Trang chủ: http://www.apple.com/game-center
Các chức năng chính:

- Cung cấp bảng xếp hạng trực tuyến.
- Hỗ trợ chế độ thách đấu, kết bạn, truy vấn danh sách bạn và gửi tin nhắn.
- Cập nhật thành tích, thống kê thông tin bạn bè, số tựa game cũng như huân chương.
- So sánh điểm số của bạn với đối thủ.
- Tìm kiếm, tải game nhờ kết hợp với App Store.
- Đặc tính Matchmaking thông minh giúp bạn dễ dàng thi đấu với những game thủ khác.

Sơ lược: Game Center là đặc tính chủ chốt trong lần cập nhật phiên bản iOS lần này của Apple.

Nhận xét: Có lợi thế "sân nhà" và tương thích tốt với OpenFeint, Game Center hứa hẹn sẽ là một kình địch đối với các MXH khác. Hàng loạt các hãng game đang gấp rút tích hợp Game Center vào sản phẩm của họ.

CÁC TỰA GAME ĐIỂN HÌNH

CUT THE ROPE (GIẢI ĐỐ)

POCKET FROG (NUÔI THÚ ẢO)

LABY RINTH 2 (GIẢI ĐỐ)

Nhìn chung tùy vào nhu cầu sử dụng và sở thích mà người chơi sẽ đến với các MXH khác nhau, tuy nhiên trước khi chọn lựa bạn hãy cân nhắc kỹ về khả năng hỗ trợ người dùng và tính tiện dụng của các MXH ấy để tránh phải "thay game đổi nhà" thường xuyên về sau, đồng thời giúp quá trình chơi và giải trí với bạn bè được nhanh chóng và thú vị hơn.

KÌ ANH

SERIES BÀN PHÍM SIDEWINDER X6 & X4

SideWinder X6

Dù đã xuất hiện cách đây khoảng 2 năm, nhưng SideWinder là một trong những bàn phím độc đáo nhất trên thị trường hiện nay với phần numpad có thể tháo rời. Đối với những trò chơi cần dùng numpad như Audition chẳng hạn, người dùng không còn bận tâm mình thuận tay nào nữa, vì phím numpad có thể gắn ở cả bên trái và bên phải phần bàn phím chính. Phần numpad có thể tháo lắp được đã làm cho bàn phím SideWinder X6 trở thành một lựa chọn lý tưởng cho việc chơi game cũng như làm việc. Khi muốn chuyển đổi, bạn chỉ cần tháo phần keypad và lắp vào phần bên trái của X6, tất cả chỉ tốn vài giây. Khi không gắn Numpad vào, bàn phím gọn hơn, tiết kiệm không gian – phù hợp cho các trận thi đấu qua mạng cục bộ LAN, thường được tổ chức trong các căn phòng, bị hạn chế không gian dành cho thiết bị ngoại vi.

Kích cỡ của SideWinder X6 khá lớn, dáng vẻ mạnh mẽ với một màu đen tuyền và đèn đỏ phía dưới những nút bấm. Phần kê tay khá rộng rãi và được gắn liền với bàn phím, tạo cảm giác thoải mái khi phải dùng bàn phím lâu. Cảm nhận sử dụng phím khá nhạy, ấn chắc chắn và có độ đàn hồi vừa phải. Các nút bấm được thiết kế to và có độ cong vừa phải, uốn lượn như lòng chảo tạo cảm giác vừa vặn và chắc chắn khi đặt ngón.

Nếu bạn làm việc trong môi trường thiếu ánh sáng hay trong đêm (tắt đèn trong phòng), phía dưới lớp nút là một bảng đèn màu đỏ nó sẽ giúp ích cho bạn nhìn rõ hơn các nút phím. SideWinder X6 có 2 màu đèn nền khác nhau: những phím đã được lập trình macro sẽ có màu đèn nền hổ phách, trong khi đó những phím chưa được lập trình sẽ có màu đèn nền đỏ. Ngoài ra, hai nút vặn lớn điều khiển âm thanh và độ sáng đèn nền mang lại cho người dùng cảm giác điều khiển của 1 "chỉ huy trưởng".

SideWinder X6 có khả năng macro rất mạnh. Các phím macro từ S1 đến S12 trên bàn phím chính, S13 đến S30 trên numpad, cùng với 3 chế độ phím, nâng tổng số nút lập trình được lên 90 phím. Macro rất chi tiết, có thể thiết lập giữa hai lần ấn phím chỉ vài mili giây.

Các thiết bị ngoại vi phần cứng của Microsoft dành cho game trước đây vốn chỉ có thể xách tay từ nước ngoài, nay đã được phân phối tại Việt Nam. Thế Giới Game xem xét 2 sản phẩm SideWinder X4 và X6 trong kỳ này.

SideWinder X4

So với đàn anh X6, SideWinder X4 có kiểu dáng thiết kế gọn gàng và không hầm hố bằng. Nhưng các tính năng và độ tiện dụng không hề thua kém. Dù được thiết kế đơn giản nhưng trông vẫn rất cứng cáp với tông màu đen bóng kết hợp với hệ thống đèn phím màu đỏ. Tính năng đáng chú ý của SideWinder X4 là khả năng ghi nhận tối đa 26 phím bấm được thực hiện cùng lúc.

Cũng như X6, X4 có các phím bấm được thiết kế khá tốt, tạo cảm giác thoải mái khi sử dụng lâu. Kê tay của X4 khá rộng rãi với bề mặt sần và kẻ ô tạo cảm giác rất chắc tay, chống trơn trượt rất tốt.

Sáu phím macro được thiết kế thẳng hàng nằm bên trái bàn phím khá tiện lợi và cũng tránh được bấm nhầm trong quá trình sử dụng. Tuy chỉ có 6 phím macro nhưng lại được gán với 3 profile nên khi sử dụng các ứng dụng hay chơi game có thể sử dụng 18 macro. Khả năng thiết lập và ghi macro rất dễ sử dụng sau khi cài driver vào PC. Bạn cũng có thể thiết lập các macro thường được sử dụng khác như: web, chat, thông điệp hoặc những đoạn mã ... Nút macro sẽ tự động lặp lại macro của bạn lựa chọn cho phép bạn sử dụng cheat (game) hay văn bản một cách dễ dàng nếu bạn muốn.

Hệ thống đèn LED của X4 cũng khác X6 chút ít. Ánh sáng phát ra ở từng bàn phím và người dùng có thể tùy chọn chế độ sáng của X4 bằng nút bấm chuyên biệt với những lựa chọn như: sáng, mờ và không LED.

QUỐC NAM

Nintendo 3DS
KỶ NGUYÊN GAME CẦM TAY 3D

Tin tức về thế hệ tiếp theo của dòng máy Nintendo DS đã xuất hiện từ đầu tháng 3 năm nay, nhưng mãi cho đến kỳ triển lãm E3 2010 diễn ra vào trung tuần tháng 6 vừa qua, Nintendo mới công bố chính thức những thông tin và hình ảnh đầu tiên về hệ máy Nintendo 3DS ứng dụng công nghệ hiển thị hình ảnh 3D của mình.

Từ năm 2009 đến nay, công nghệ 3D đã thực sự trở thành điểm nóng trong ngành giải trí với hàng loạt những bộ phim được ra đời với công nghệ 3D cũng như các thiết bị trình chiếu 3D cũng được giới thiệu. Không nằm ngoài xu hướng này, ngành game cũng dần ứng dụng công nghệ hiển thị 3D vào các sản phẩm game và các hệ máy của mình. Mở đầu cho thế hệ những máy chơi game 3D này là Nintendo 3DS, hệ máy thế hệ tiếp theo của dòng máy chơi game cầm tay DS nổi tiếng. Khác với những người tiền nhiệm, Nintendo thể hiện hình ảnh 3D mà không cần thông qua bộ kính đặc biệt dành cho người dùng. Bên cạnh đó, hệ máy sắp ra mắt của Nintendo còn có hàng loạt những tính năng đáng chú ý khác.

Đây được xem là hệ máy chơi game cầm tay đầu tiên ứng dụng hiển thị 3D của Nintendo. Về mặt phần cứng, Nintendo 3DS không quá khác biệt với những người tiền nhiệm, trong đó màn hình phía trên vẫn được sử dụng cho các ứng dụng 3D, và các hiệu ứng 3D có thể điều chỉnh được thông qua một thanh kéo ở phía phải màn hình. Ngoài ra, 3DS còn sở hữu một camera trong thân máy và hai ở ngoài vỏ máy để ghi nhận những hình ảnh 3D với độ phân giải 640 x 480 pixel. Bên cạnh đó, hệ thống điều khiển của 3DS còn có núm tròn analog, tổ hợp nút chỉnh hướng, hai nút "vai" (shoulder button) và 4 nút chức năng quen thuộc. Nintendo 3DS còn tích hợp thêm gia tốc kế và thiết bị đo đạc định hướng, một tính năng tương tự như điện thoại iPhone của Apple.

Một nét mới của Nintendo 3DS là hệ thống đế cắm (docking) với chức năng nạp điện cho máy, thay vì sử dụng dây cắm nguồn như các thế hệ DS trước. Ngoài ra, bán kèm với 3DS còn có sẵn một thẻ nhớ SD 2GB, một thanh bút cảm ứng có thể điều chỉnh chiều dài, và 6 thẻ AR (Augmented Reality) dành cho các game mô phỏng thực tế. Tương tự như thế hệ DSi, 3DS cũng có tính năng Home Screen cho phép người chơi lựa chọn sử dụng các ứng dụng đa dạng được thiết kế cho hệ thống. Từ Home Screen, bạn có thể chơi game, sử dụng camera của 3DS hoặc lướt web, tùy chỉnh âm thanh, chế độ phụ huynh quản lý (parental control), tải về các đoạn video hoặc phần mềm từ các cửa hàng online. Theo Nintendo, 3DS có hàng loạt những ứng dụng hoàn toàn mới được cài đặt sẵn, ví dụ như StreetPass Mii Plaza dành cho Mii Studio, những game mô phỏng thực tế cũng như nhật ký các hoạt động của người sử dụng. Ngoài ra, 3DS còn có tính năng cho phép chuyển những game DSiWare của DSi sang hệ thống mới, tuy nhiên hiện tại 3DS chỉ hỗ trợ một số lượng giới hạn những game dạng này, và một số game DSiWare không thể chuyển sang chơi trên hệ máy mới được. Nintendo 3DS còn tích hợp sẵn Virtual Console ở khu vực shop trực tuyến, cho phép bạn tải về có trả phí những game kinh điển của các hệ máy cũ của Nintendo như Game Boy và Game Boy Color.

Như đã nói ở trên, StreetPass là một ứng dụng hoàn toàn mới của 3DS và tỏ ra khá tiện dụng và có tính kết nối cao dành cho người dùng. Về cơ chế hoạt động StreetPass của 3DS cũng khá giống chế độ Tag Mode của

các máy DS đời trước. Khi ở chế độ không hoạt động (Sleep Mode), 3DS có khả năng tiếp nhận các dữ liệu từ các máy 3DS trong cùng khu vực cũng như truyền đi những dữ liệu của mình đến các máy khác. Điểm khác biệt chủ yếu của StreetPass so với Tag Mode là chế độ này tương thích với nhiều game khác nhau và người sử dụng cũng không cần trực tiếp bật tính năng này. Bất kì khi nào bạn nhận được tín hiệu dữ liệu của những máy 3DS khác gần đó, đèn LED sẽ báo sáng thông báo cho bạn biết. Bạn có thể vào danh mục Notification để xem máy 3DS của mình đã tiếp nhận những thông tin gì từ người chơi khác. Ngoài ra, StreetPass với ứng dụng nhỏ Mii Plaza cho phép bạn nhận biết những nhân vật avatar Mii của những người chơi khác trong khu vực cũng như tựa game cuối cùng mà họ chơi.

Về việc tạo nhân vật Mii của người chơi, 3DS tỏ ra tiện dụng và chân thực hơn rất nhiều so với các hệ máy tiền nhiệm của Nintendo do tích hợp sẵn camera trên máy. Chỉ với một bức hình chân dung tự chụp của bạn, 3DS sẽ dễ dàng xây dựng một nhân vật Mii dễ thương và khá tương đồng dựa trên bức hình đó. Ngoài ra, Mii có thể được tạo ra thông qua những hình ảnh mã QR (Quick Response) đen trắng, 3DS sẽ chụp lại, phân tích và chuyển thành một nhân vật Mii hoàn chỉnh.

Tính năng nổi bật của Nintendo 3DS được giới thiệu tại E3 vừa qua Augmented Reality (AR). AR (đối chiếu dữ liệu thực - ảo) là thuật ngữ chỉ công nghệ hỗ trợ thiết bị hiển thị nội dung tương ứng với hình ảnh đang được chiếu qua camera. Với 3DS, hệ máy này có thể xây dựng một game dựa trên hình ảnh mô phỏng từ môi trường thật sự bên ngoài. Hiện tính năng này chỉ được thể hiện qua một số game bắn súng đơn giản được trình chiếu tại E3, hi vọng sau khi Nintendo 3DS chính thức ra mắt thì những tựa game ứng dụng AR sẽ xuất hiện nhiều hơn và sâu sắc hơn.

Theo thông tin mới nhất từ Nintendo, hệ máy Nintendo DS sẽ chính thức chào bán tại Nhật vào ngày 26/2/2011 với giá 25.000 yên, tương đương 299 USD với hai màu đen và xanh ngọc. Ở thị trường Bắc Mỹ và châu Âu, hệ máy này sẽ xuất hiện trễ hơn, vào tháng 3 năm 2011 và chưa ấn định giá bán chính thức. Về những tựa game dành cho 3DS, Nintendo cũng hé lộ những game hoàn toàn mới hoặc những game cũ nhưng tái phát triển lại để ứng dụng hình ảnh 3D, lần lượt là Kid Icarus: Uprising và The Legend of Zelda: The Ocarina of Time. Những hãng phát triển game thứ ba cũng không muốn đứng bên ngoài cuộc chơi. Capcom đang ấp ủ hai tựa game Resident Evil riêng và Street Fighter IV dành cho Nintendo 3DS, trong khi đó Konami cũng giới thiệu đến các fan game hành động bí mật tựa game Metal Gear Solid 3: Snake Eater phiên bản 3D.

Nintendo 3DS hứa hẹn sẽ một lần nữa nối tiếp thành công của những máy chơi game cầm tay đàn anh trước đây của Nintendo. Ưu thế dẫn đầu về mặt ứng dụng công nghệ cũng như sự cải tiến, sáng tạo là những điểm nổi bật của 3DS. Hi vọng đến năm 2011, chúng ta sẽ được thưởng thức những tựa game 3D chất lượng trên 3DS.

CẨM TÚ

TIẾP SỨC CHO AMD BẰNG NVIDIA

Sau khi sở hữu được Ageia – hãng phát minh và sáng tạo ra bộ xử lý vật lý đầu tiên trên thế giới vào năm 2008, các card đồ họa GeForce từ series 8 trở về sau của ông lớn Nvidia - ông lớn trong ngành sản xuất chip đồ họa thế giới đều tích hợp sẵn PhysX để xử lý các hiệu ứng vật lý (vốn được giới thiệu và đưa vào nhiều tựa game trong vài năm trở lại đây) song song với việc xử lý hình ảnh.

Nếu như người dùng sở hữu các dòng card đồ họa của Nvidia (từ series 8 trở về sau) có thể ung dung chào đón các tựa game mới dán nhãn PhysX với nhiều hiệu ứng vật lý phức tạp mà không gặp phải rào cản, sự cố nào thì ngược lại người dùng các card đồ họa ATI Radeon (nay là AMD Radeon) đành phải ngậm ngùi chấp nhận tắt hiệu ứng vật lý trong các tựa game gán mác PhysX để bảo đảm tốc độ khung hình khi thưởng thức các trò chơi này được ổn định, trơn tru. Không bằng lòng với sự sắp đặt này, các tín đồ hâm mộ đoàn binh đỏ ATI quyết định tìm mọi cách để dòng card mà mình sở hữu có thể sống chung được các card đồ họa của Nvidia nhằm thừa hưởng tính năng PhysX. Hệ quả là bản driver mod để các dòng card đồ họa ATI và Nvidia có thể sống chung hòa thuận với nhau mang tên Hybrid PhysX Mod được ra đời.

Trong khuôn khổ bài viết này, TGG xin được "mách" bạn đọc cách thức cài đặt bản driver mod này đồng gửi đến bạn đọc những kết quả thú vị khi kết hợp hai dòng card Radeon và Geforce với nhau. Tuy nhiên trước khi bắt đầu bạn nên lưu ý trước những điểm sau:

- Để sử dụng được Hybrid PhysX Mod, bo mạch chủ của bạn phải có tối thiểu là hai khe cắm PCIe. Mặt khác, bạn phải có tối thiểu 1 card đồ họa ATI làm nhiệm vụ xuất hình (kết nối với màn hình LCD bằng cổng VGA, DVI hoặc HDMI) trong khi đó card cho khe PCIe còn lại sẽ dùng chip Nvidia từ series 8 trở về sau để đảm nhận vai trò PhysX.

- Nhằm đạt hiệu quả cao khi tận dụng tính năng PhysX bạn nên tải bản driver mới nhất của Hybrid PhysX Mod – 1.04ff tại địa chỉ sau *http://physxinfo.com/news/3334/new-hybrid-physx-mod-1-04ff-is-out/*. Hiện tại phiên bản này chỉ mới hỗ trợ các dòng card GeForce thuộc seri 8, 9, và 200. Một lưu ý khác không kém phần quan trọng là card đồ họa đảm nhận vai trò PhysX bạn nên sử dụng từ dòng 8800 (đối với series 8), 9600 (đối với series 9) và 240 (đối với series 200) trở lên nếu không muốn hiệu quả sử dụng không đạt như mong muốn. Nguyên nhân này người viết xin được diễn giải cho bạn đọc ở những số báo sau.

RADEON PHYSX

CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM

Hệ điều hành: Windows 7 Ultimate 64-bit
Driver: Hybrid PhysX Mod 1.04ff, 258.96 WHQL, Catalyst 10.9, Nvidia PhysX System Software Version 9.10.0513
Bo mạch chủ: Gigabyte X58A-UD3R
Bộ xử lý: Core i7 930 đã được OC lên mức xung 3.6 GHz
Tản nhiệt cho CPU: Venomous X của Themaright
Ram: GSKILL PI 6GB (3x2GB)
Card đồ họa: Gigabyte GV-R587SO-1GD, Gigabyte GV-N240D5-512I
HDD: Samsung 500GB Sata2
Nguồn: Cooler Master Real Pro 750

CÁC BƯỚC CÀI ĐẶT HYBRID PHYSX MOD

- Đầu tiên người viết cài đặt driver cho card giữ nhiệm vụ xuất hình ảnh, ở đây thử nghiệm sẽ là card 5870 của Gigabyte. Sau khi tiến hành cài đặt bạn nên tiến hình restar lại máy.

- Bước kế tiếp người viết tiến hành cài đặt driver cho card đảm nhận vai trò PhysX ở đây là GT 240.

- Tuy nhiên sau khi cài đặt driver cho GT 240 chúng ta không restart máy ngay mà chọn tùy chọn thứ hai trong phần thông báo, tức khởi động lại máy sau để tiến hành cài đặt Hybrid PhysX Mod. Bạn chọn tùy chọn Apply trong bảng thông báo và chờ khoảng 30 giây sau khi chương trình này hiện thông báo việc cài đặt hoàn tất.

- Khởi động lại máy và bạn dùng chương trình GPU-Z (*http://www.techpowerup.com/downloads/1864/TechPowerUp_GPU-Z_v0.4.6.html*) để kiểm tra xem ô PhysX đã được đánh dấu chưa. Nếu ô này được đánh dấu chứng tỏ bạn đã cài đặt thành công Hybrid PhysX Mod.

THỬ NGHIỆM THỰC TẾ

Để tiến hành kiểm tra khả năng xử lý vật lý của bộ đôi 5870 và GT 240 người viết tiến hành thử nghiệm các chương trình chấm điểm benchmark của 5 tựa game đóng nhãn PhysX là Cryostasis: Sleep of Reason, Darkest of Days, Batman: Arkham Asylum, Dark Void và Mafia 2. Với Batman: Arkham Asylum và Mafia 2 người viết sử dụng bộ benchmark được tích hợp sẵn trong game. Riêng Dark Void, Darkest of Days và Cryostatsis người viết sử dụng bộ benchmark có sẵn trong bản demo tải về từ trang *http://www.nvidia.com/content/graphicsplus/us/download.asp* của Nvidia.

1.Cryostatsis: Sleep of Reason

Mức thiết lập: Direct X 10, Physics từ hardware, độ phân giải 1920 x 1080, Quality Presets: High, Anisotropic 16x.

Có thể thấy kết quả khi 5870 "đơn thương độc mã" và khi có sự hỗ trợ của GT 240 khi bước vào tựa game mô tả hiệu ứng nước rất sinh động như Cryotasis là khá rõ ràng khi giá trị thấp nhất và trung bình của 5870 khi so với bộ đôi 5870 + GT 240 đều thấp hơn từ 6 đến 9 lần. Mặt khác, cả hai giá trị này đều chưa vượt qua nổi mức 15 fps (khung hình trên giây) nên nếu thưởng thức trò chơi này chỉ bằng các card đồ họa của ATI bạn sẽ khó đủ kiên nhẫn để "lê lết" từ đầu đến cuối!

2.Batman: Arkham Asylum

Mức thiết lập: Anti-aliasing: 8x, Anisotropic Filtering 16x, Detail Level: Very High, Hardware Accelerated PhysX: High, Resolutions: 1920x1080

Ở tựa game thứ hai gán mác PhysX, cặp 5870 và GT 240 tiếp tục vượt qua 5870 đầy thuyết phục khi giá trị thấp nhất của chúng bằng giá trị cao nhất của 5870 khi đứng "solo". Trong khi đó hai giá trị trung bình và cao nhất của cặp đôi này cũng vượt các giá trị tương ứng của 5870 ở vị trí solo khoảng từ 4 đến 5 lần. Với thông số lý tưởng này các game thủ sở hữu bộ đôi 5870 và GT 240 có thể thưởng thức các hiệu ứng cầu kỳ như vạt áo bay phấp phới, sương mù… trơn tru mà không cần thiết phải tắt thiết lập Hardware Accelertaed PhysX để đổi lại tốc độ khung hình ổn định.

3. Darkest of Days

Mức thiết lập: Anti-aliasing: 16x, Anisotropic Filtering 16x, Graphic Detail: Very High, PhysX High, Resolutions: 1920x1080

Các hiệu ứng khói lửa, bom dập, lá rơi, vó ngựa di chuyển làm bụi đất tung mịt mù trong tựa game góc nhìn thứ nhất về chuyến hành trình xuyên thời gian của hãng 8monkey Labs lần lượt được 5870 và GT 240 tái hiện chân thật và hề suy suyển ở những cảnh chơi pha trộn nhiều hiệu ứng, xuất hiện nhiều vật thể.

Trong khi với 5870, thời gian thực hiện bài test này bị dãn ra gần gấp 4! Giá trị tốc độ khung hình trên giây chỉ đạt mức 1,22 đã giải đáp rõ ràng vấn đề này!!!

4. Dark Void

Mức thiết lập: Resolutions: 1920x1080, Texture Quality: High, Model Quality: High, Dynamic Shadows: On. Decals: On, Framerate Control: Vsync Off. Đáng tiếc là hiệu ứng vật lý (PhysX Effect) dành cho Dark Void chỉ được phép bật High theo đúng khuyến cáo của Capcom là dành cho card đồ hoạ đảm nhận vai trò vật lý từ dòng 9800 GTX trở lên nên người viết chỉ thiết lập hiệu ứng này ở mức Low (mức thiết lập cao nhất có thể cho GT 240, 5870 khi benchmark)

Kết quả cũng không ngoài dự đoán, khi ở mức thiết lập hiệu ứng vật lý thấp nhất giá trị khung hình trên giây thấp nhất và trung bình của 5870 và GT 240 vẫn bỏ xa "chiến binh cô độc" 5870 từ 6 đến gần 20 lần!

5. Mafia 2

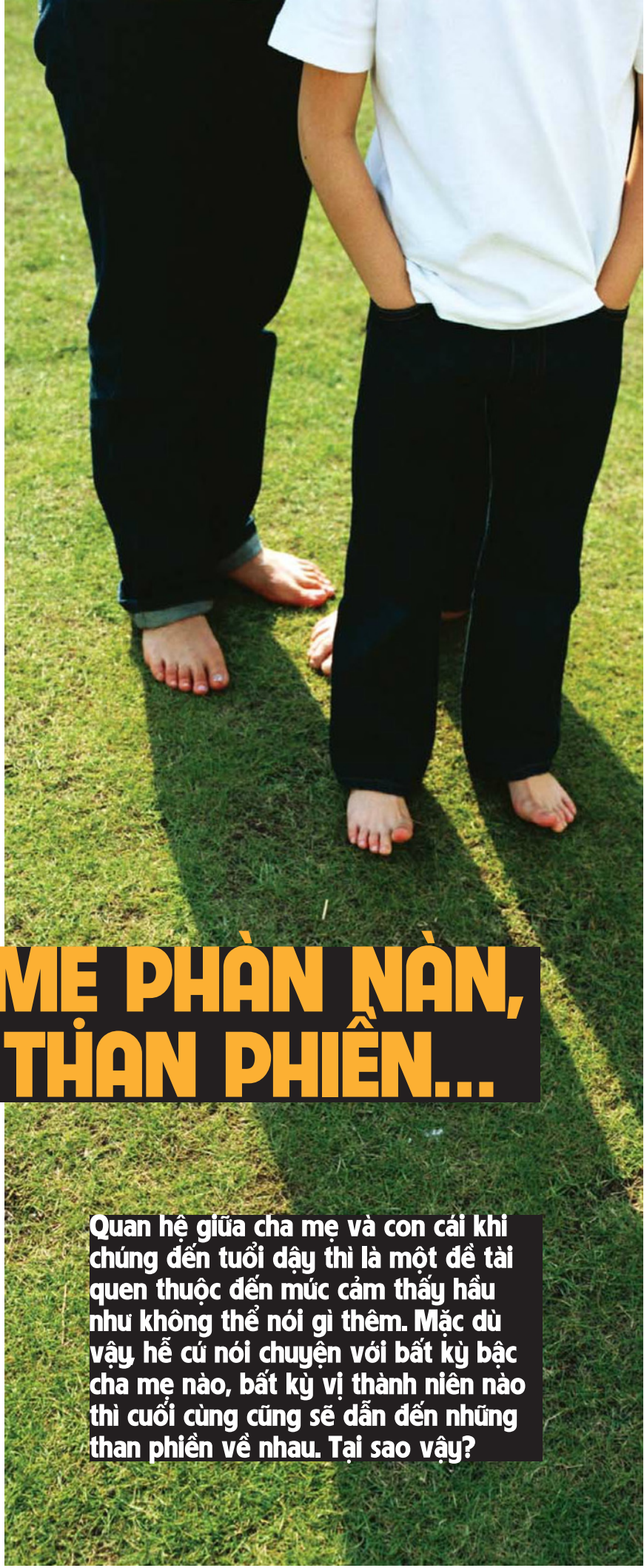
Mức thiết lập: Resolutions: 1920x1080, Vertical Synchronization: On, Ambient Occlusion: On, Antialiasing: On, Anisotropic: 16x, Shadow Quality: High, Geimetry Detail: High, APEX PhysX: High.

Kết quả cuối cùng ở tựa game mới nhất dán nhãn PhysX cũng không làm thay đổi thế trận giữa 5870 với bộ đôi 5870 + GT 240 khi khoảng cách chênh lệch của giá trị trung bình của số khung hình trên giây là 20. Một khoảng cách quá an toàn và đầy thuyết phục ở tựa game được đánh giá là "sát phần cứng" hiện nay.

Có thể nói sự xuất hiện của driver Hybrid PhysX Mod đã giúp các game thủ đam mê công nghệ dư dả điều kiện thêm được nhiều tuỳ chọn hơn khi lựa chọn các card đồ hoạ đảm nhận vai trò hình ảnh lẫn khả năng xử lý vật lý chứ không bị bó buộc theo khuyến cáo, đề nghị của các nhà sản xuất phần cứng như trước đây. Mặt khác, việc xuất hiện của Hybrid PhysX Mod còn giúp các game thủ trót đam mê đoàn binh đỏ ATI có thể chủ động trang bị tính năng PhysX cho card đồ hoạ của mình để sẵn sàng nghênh tiếp các tựa game đòi hỏi khả năng xử lý vật lý mạnh trong tương lai.

NGỌC NHI

CHA MẸ PHÀN NÀN, CON THAN PHIỀN...



Quan hệ giữa cha mẹ và con cái khi chúng đến tuổi dậy thì là một đề tài quen thuộc đến mức cảm thấy hầu như không thể nói gì thêm. Mặc dù vậy, hễ cứ nói chuyện với bất kỳ bậc cha mẹ nào, bất kỳ vị thành niên nào thì cuối cùng cũng sẽ dẫn đến những than phiền về nhau. Tại sao vậy?

Tuổi dậy thì có những thay đổi lớn về sinh lý, kéo theo những biến động trong tâm lý. Bản thân trẻ ở tuổi này thay đổi, đồng thời thái độ, mong đợi, yêu cầu của những người xung quanh đối với trẻ cũng thay đổi. Từ đó, trẻ buộc phải thay đổi, điều chỉnh mình cho phù hợp, thích ứng với những điều kiện và hoàn cảnh mới. Và không phải lúc nào trẻ cũng thành công dễ dàng trong những cố gắng của mình.

Khủng hoảng tuổi dậy thì

Cảm xúc, tình cảm của trẻ tuổi dậy thì còn chưa ổn định, thiếu bền vững, dễ có những bột phát nông nổi và tâm trạng thất thường, khó điều khiển. Điều đó rất thường thấy thể hiện trong những va chạm, xung đột với người lớn, với bạn bè: cãi lời cha mẹ, thầy cô, bỏ nhà đi, bỏ học, lấy bạo lực là phương cách tự bảo vệ.

Một xu hướng thể hiện khác là tự cô lập, tránh giao tiếp, từ chối thiết lập quan hệ với cả bạn bè lẫn người lớn. Rất nhiều vấn đề nảy sinh như : thiếu tự tin, thiếu ổn định về tâm lý, đánh giá bản thân không đúng mà thường là tự ty, đánh giá mình thấp hơn năng lực thực sự. Đôi khi vấn đề trở nên trầm trọng khi trẻ phủ định những giá trị truyền thống, cố tình vi phạm những quy định, chuẩn mực xã hội… Chính trong lứa tuổi này trẻ dễ rơi vào các cám dỗ sử dụng chất kích thích như thuốc lá, rượu, ma túy. Đặc biệt nguy hiểm là các chứng nghiện sớm, theo y học, rất khó điều trị.

Trẻ vị thành niên chưa hiểu nổi điều gì xảy ra với chính bản thân (mà ngay cả khi biết, chúng cũng không thể điều khiển được bản thân), còn cha mẹ lại không hình dung được phải ứng xử với những kẻ dở dở ương ương này thế nào. Vì thế giai đoạn khủng hoảng tuổi dậy thì của trẻ còn được gọi là giai đoạn "cha mẹ phàn nàn về con, con than phiền về cha mẹ".

Than phiền từ 2 phía

Cha mẹ phàn nàn ra sao? Những lời phàn nàn phổ biến nhất là học hành chểnh mảng, lúc nào cũng phải siết; không quan tâm đến việc gì, chỉ thích đàn đúm bạn bè, nghe nhạc vớ vẩn, ăn mặc "như lũ dở hơi", ở dơ, bừa bãi, v.v…

Con cái thì than phiền rằng cha mẹ không công bằng, không muốn hiểu rằng chúng đã lớn, luôn "chĩa" vào mọi việc của chúng, lúc nào cũng muốn kiểm soát đến tận "chân răng", "tiểu tiết", xem chúng làm gì, đi đâu, xem phim gì, nghe nhạc gì, nói chuyện gì, với ai… Thực sự trẻ lơ là việc học không phải vì mất ham muốn hiểu biết hay lười biếng, mà vì phản kháng với cách cha mẹ ép buộc phải học đúng thứ cha mẹ thích, theo kiểu cha mẹ thích, vào những lúc cha mẹ

quy định, và với những người cha mẹ ưa, chứ không phải những điều bản thân trẻ thấy thú vị, theo cách trẻ cảm thấy hứng thú, vào những lúc chúng có cảm hứng tiếp thu và với những người gợi cho chúng niềm vui nhận thức.

Chính những quan niệm khác nhau (thậm chí đối lập nhau) về những cái được cho là tiểu tiết này là nguồn gốc của những xung đột thực sự nghiêm trọng giữa trẻ và cha mẹ. Nguyên nhân của những xung đột "tiểu tiết" này cũng đã được nói đến, được nhắc đi nhắc lại nhiều lần : đó là mâu thuẫn giữa sự phát triển cảm giác độc lập, cảm giác "là người lớn", là cố gắng thoát khỏi cái bóng của cha mẹ về phía trẻ và sự lo lắng, chưa chấp nhận sự trưởng thành của trẻ về phía người lớn.

Một trong những mối bất đồng giữa cha mẹ và con cái trong tuổi này là quan niệm khác nhau về bạn bè. Đối với trẻ, bạn bè là một phần rất quan trọng của cuộc sống. Đánh giá của bạn bè, sự công nhận của bạn bè đôi khi được trẻ coi trọng hơn lời nói của người lớn. Thực sự thì nhiều nghiên cứu tâm lý cho thấy rằng giao tiếp, tình cảm bạn bè cùng trang lứa có giá trị bảo đảm sức khỏe tâm thần cho trẻ ngay cả khi trẻ đã vượt qua khủng hoảng lứa tuổi dậy thì. Những người khi mới lớn không có bạn cùng trang lứa, giao tiếp chủ yếu với người lớn thì sau này ít nhiều sẽ gặp khó khăn trong các mối quan hệ riêng, cũng như với đồng nghiệp. Nếu cha mẹ không hiểu hết, không đánh giá hết tầm quan trọng của mối quan hệ bạn bè này, có những áp đặt hoặc can thiệp quá mức cần thiết vào việc kết bạn của con, như "không được chơi với bạn này", "sao không chơi với bạn kia", thì có thể dẫn tới nhiều bất lợi. Bất lợi thứ nhất là hạn chế giao tiếp, là trẻ mất đi những trải nghiệm rất giá trị của cuộc sống, mất đi những cơ hội học cách thiết lập và duy trì những mối quan hệ ổn định. Bất lợi thứ hai là nó làm căng thẳng mâu thuẫn giữa cha mẹ và con cái (Tại sao ba mẹ muốn chơi với ai cũng được, còn con thì không?). Và hơn thế nữa là nó dẫn đến việc trẻ nói dối cha mẹ về các mối quan hệ bạn bè của mình. Đây là bất lợi lớn nhất vì nó tạo ra nguy cơ khiến trẻ rơi vào cạm bẫy của những mối quan hệ không lành mạnh, bị rủ rê vào những thử nghiệm nguy hiểm.

Cha mẹ và trẻ nên nhớ rằng những mâu thuẫn, xích mích dù lớn hay nhỏ đều dẫn đến sự căng thẳng cho cả hai phía. Một khi nó không được giải quyết ngay, thì sẽ bị chất chồng lên nhau, và căng thẳng lại tăng thêm, cả người lớn lẫn con trẻ đều sẵn sàng "nổ bung", hoặc sẵn sàng đối đầu, hoặc bất cần. Hậu quả là mối quan hệ trở nên khó gắn bó, cơ hội hiểu nhau ngày càng ít đi.

Cách giải quyết

Cách giải quyết chỉ có một (không mới, nhưng không dễ thực hiện), đó là phải cố gắng hiểu cách nhìn, quan niệm của nhau, tôn trọng và thấu hiểu hứng thú, nhu cầu của nhau.

Để trở thành người lớn, để độc lập với cha mẹ, không là "cậu ấm" thì buộc trẻ phải vượt qua xung đột, vượt qua mâu thuẫn với cha mẹ, với người lớn.

Cha mẹ có thể làm gì để giúp trẻ vượt qua giai đoạn gian khó này?

- Làm cha mẹ, hãy chia sẻ với con những suy nghĩ, những lo lắng của mình về chúng. Hãy là một người bạn lớn của con mình. Cùng nhau tìm ra những sở thích, hứng thú chung, như tự tay bố trí, tự tay trang trí nhà cửa, trồng cây, hay cùng đi xem phim, cùng tham gia học vẽ, học nhạc, cùng đi chơi xa với nhóm bạn của cả nhà… Những hoạt động chung này mang lại những trải nghiệm chung, những cảm xúc, tâm trạng chung, tạo sự gắn bó về mặt tinh thần. Trong những hoạt động chung này, không những cha mẹ hiểu con mình hơn, mà trẻ cũng có cơ hội khám phá về thế giới của người lớn, hiểu được sự phức tạp, chiều sâu của những suy tính, lo âu, mong đợi của người lớn, học được sự tinh tế trong cách quan tâm đến những người xung quanh. Những khám phá và hiểu biết này giúp trẻ dần biết đặt mình vào vị trí của người khác, hiểu và tôn trọng quan điểm của người khác, mà trước nhất là của cha mẹ mình, từ đó có thể điều chỉnh hành vi cho phù hợp.

- Đừng bỏ mặc trẻ tự xoay sở, đừng buộc tội, đừng bắt đầu câu chuyện bằng ngôi thứ hai số ít : "Con thì chỉ…", "Sao con lại…", "Con đã thấy… chưa?", "Con không chịu…". Hãy bắt đầu bằng ngôi thứ nhất : "Ba/mẹ rất lo nếu con…", "Ba/mẹ không vui khi …", "Ba/mẹ sợ rằng…"…

- Đừng bao giờ bỏ qua những thắc mắc, những câu hỏi của trẻ với lý do bận rộn. Đừng để chúng phải than phiền "Cha mẹ có thời giờ cho con đâu!". Phải tận dụng những cơ hội này, cố gắng duy trì và củng cố những cuộc trò chuyện như vậy. Nếu không con trẻ sẽ tìm những nguồn hiểu biết khác, và có thể bị dẫn đi chệch hướng mong đợi.

- Ngay cả khi trẻ làm cha mẹ phiền lòng, cha mẹ cũng bắt đầu bằng cách cho trẻ biết chúng được yêu thương, sẽ mãi được yêu thương nhưng có những hành vi của chúng khiến cha mẹ cảm thấy xấu hổ, cảm thấy bị tổn thương. Hỏi chúng, nếu chúng ở địa vị cha mẹ, liệu chúng cảm thấy thế nào, chúng sẽ làm thế nào. Hãy cùng nhau tìm cách giải quyết, cùng chia sẻ cảm xúc và giúp nhau, vì con trẻ đang lớn và cha mẹ phải cùng lớn với chúng.

Tóm lại: Tình yêu thương + sự hiểu biết + giao tiếp hiệu quả sẽ giúp những bậc làm cha mẹ giúp con lớn lên, trưởng thành.

NGUYỄN THỊ THANH THỦY
Thạc sĩ Giáo dục Học

HỘP THƯ HỎI & ĐÁP

Em đang dự định mua một máy PS3 (chỉ có đủ tiền để mua máy thôi) nhưng lại sợ chơi PS3 trên TV thường không đã. Các anh chị cho em hỏi nếu em gắn PS3 vào màn hình LCD của PC thì có thể chơi được không? (emlacui15 – Cộng đồng TGVT)

Bạn có thể kết nối PS3 với LCD qua cổng HDMI. Trường hợp LCD không có cổng HDMI mà chỉ hỗ trợ DVI, bạn cần mua thêm cáp (hoặc đầu chuyển) giữa HDMI và DVI.

Khi cài đặt FIFA 10 thì hiện ra thông báo "A required security module can not be activated". Đây là lỗi gì? (kiddevil97 – Cộng đồng TGVT)

Theo thông báo, một module an ninh cần thiết chưa được kích hoạt. Bạn vui lòng liên hệ nơi bán đĩa để được hỗ trợ cài đặt.

Cho em hỏi ở Tp.HCM có chỗ nào cung cấp thẻ Gold Membership và Marketplace Points cho Xbox 360 không? (sonloki – Cộng đồng TGVT)

Bạn có thể liên hệ cửa hàng Halo Shop (82 Pasteur, phường Bến Nghé Q1 – ĐT: (08).39141494). Giá tham khảo Gold Membership: 800.000 đồng/năm.

Khi vào chơi Sacred 2: Fallen Angel máy hiện lên thông báo: "driver: [igdumdx32.dll] graphicscard: [Intel(R) G33/G31 Express Chipset Family] device: [\\.\DISPLAY] cDX9Base: initDX() CreatDevice failed! SacredApp::setup() setupWindows failed! App::Setup failed!". Như vậy là cấu hình máy em không đáp ứng được phải không? (hongthai2205 – Cộng đồng TGVT)

Theo thông báo, máy tính của bạn sử dụng VGA tích hợp Intel G33/G31 Express Chipset Family, không đáp ứng được yêu cầu của Sacred 2. Bạn vui lòng xem lại danh sách VGA được game hỗ trợ (thường là file readme, có trong thư mục cài game).

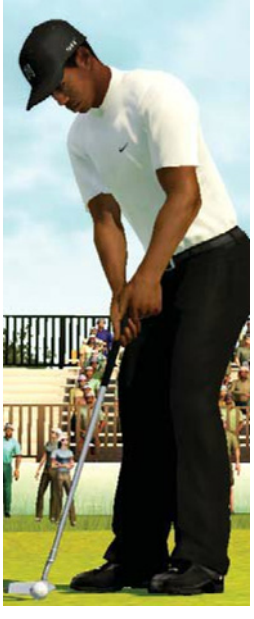
Trước đây mình có đọc 1 bài viết của PC World Vietnam về vấn đề chỉnh độ phân giải thực cho game (G0812_97). Mình thấy rất có ích, đúng cái mình đang cần nhưng vẫn chưa thể thực hiện theo bài viết được nên hi vọng sẽ được giúp đỡ. Mình xài VGA của ATI là HD5870 nhưng khi vào Catalyst Control Center thì không thấy thẻ Attributes đâu cả mặc dù đã chọn vào graphics để tìm. Mình cũng không thấy Catalyst Control Center của mình giống với hướng dẫn của bài viết, mặc dù cũng đã update driver VGA thường xuyên. (LT_water – Cộng đồng TGVT)

Do bài viết được thực hiện cách đây khá lâu (gần 2 năm) nên có thể phiên bản Catalyst Control Center mà tác giả sử dụng có giao diện khác với phiên bản hiện hành mà bạn đang dùng. Rất tiếc là do không có sẵn sản phẩm thử nghiệm nên chúng tôi không thể hướng dẫn cụ thể cho bạn. Bạn hãy thử xem lại các tùy chỉnh trong Catalyst Control Center với từ khóa "Aspect Ratio".

Thắc mắc của các bạn được chúng tôi và chính bạn đọc Tạp chí Thế Giới Vi Tính nghiên cứu, trả lời chủ yếu trên "Cộng Đồng" - http://www.pcworld.com.vn/forum. Mời bạn đọc gửi câu hỏi và tham gia trả lời để Cộng đồng TGVT ngày càng phát triển.

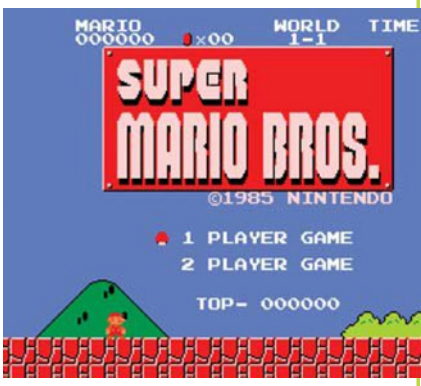
NHỮNG "KHE HỞ" NGOẠN MỤC TRONG GAME

Ai cũng biết việc sử dụng cheat hay các ứng dụng bên ngoài tác động vào game sẽ giúp người chơi chinh phục game dễ dàng hơn, nhưng đồng thời nó cũng giết chết game do phá hủy tính cân bằng được thiết lập trong đó. Tuy nhiên, nếu như bạn vận dụng những tính năng có sẵn của game (mà không dùng cheat hay bất kỳ ứng dụng nào bên ngoài tác động vào game) để khai thác được những lỗ hổng mà ngay cả các nhà phát triển cũng không ngờ tới được thì đó được gọi là các glitch (khe hở) của game. Đây chính là hướng đi mà các fan kỳ cựu hướng tới và nhiều lúc họ đã tìm ra được những thứ khiến mọi người phải ngỡ ngàng. Sau đây, hãy cùng Thế Giới Game điểm mặt vài glitch ngoạn mục nhất trong làng game từ trước tới giờ.



"Đúp" đồ (Duplicate Items) trong Final Fantasy Tactics

Trong Final Fantasy Tactics, thanh thần kiếm Excalibur được xem là thứ vũ khí mạnh nhất mà bạn muốn trang bị cho tất cả những nhân vật của mình, dù biết rằng điều đó là không thể do số lượng bị giới hạn và không thể tìm hay mua được ở đâu. Tuy nhiên các cao thủ FFT vẫn có cách giúp bạn thỏa mãn được ước muốn này bằng cách khai thác lỗi của game để có thể nhân bản thanh kiếm này lên nhiều lần. Cách thức thực hiện điều này khá đơn giản qua cách khai thác kỹ năng Two Sword giúp nhân vật có thể cầm được hai tay 2 kiếm, trang bị thanh kiếm cần nhân bản cho tay trái. Sau đó bạn có thể vào bất kỳ shop vũ khí nào và chọn tùy chọn Best Fit, thanh kiếm cần nhân bản sẽ chuyển sang tay phải, đồng thời một thanh khác đã được nhân lên và nàm trong túi đồ của bạn, quá đơn giản phải không?



"Mãng xà lùn" (Dwarven Hydra) trong Super Scribblenauts

Có lẽ tìm kiếm khắp kho tàng thần thoại các nước thì bạn cũng không tìm đâu ra sinh vật lai giữa "người lùn" và "mãng xà" như Dwarven Hydra, tuy nhiên đây lại là cái tên rất phổ biến trong game Super Scribblenauts. Tựa game nổi tiếng độc đáo và sáng tạo này có cách chơi chia ra làm nhiều màn chơi mang yếu tố giải đố, và cho phép người chơi nhập vào các từ để tạo ra các đối tượng là các sinh vật/vật thể nhằm giải quyết các câu đố. Tuy nhiên, game giới hạn số lượng đối tượng mà người chơi tạo ra thông qua một thanh chỉ số, nếu thanh này đầy thì bạn không được tạo ra thêm nữa. Và Dwarven Hydra là "mánh" mà các game thủ nghĩ ra nhằm tạo được nhiều đối tượng hơn là game cho phép. Với việc gõ vào Dwarven Hydra, người chơi có thể tạo ra môt đối tượng tổng hợp của 3 đối tượng khác nhau (mãng xà, nón trụ và búa), do đó khi hủy đối tượng này, game sẽ hiểu là bạn hủy đến 3 đối tượng dẫn đến thanh chỉ số sẽ giảm nhiều hơn. Thật thú vị phải không, chỉ với một mẹo nhỏ bạn có thể lách được điều luật tưởng chừng như rất chặt chẽ mà game đã đề ra.

"Cú đánh của chúa" (Jesus Shot) trong Tiger Woods PGA Tour Golf 08

Năm 2007, khi EA cho ra mắt tựa game Tiger Woods PGA Tour Golf 08, phiên bản thứ 10 thuộc dòng game nổi tiếng nhất về môn thể thao golf, đó thực sự là một cơn ác mộng cho ông lớn này. Game có quá nhiều lỗi và vấn đề kỹ thuật ảnh hưởng đến lối chơi, từ bản dành cho máy handheld như PSP cho đến cả máy console như X360. Nhiều phản hồi về lỗi đã được gửi về cho EA và tung lên trên các diễn đàn về game, trong số đó nổi tiếng nhất là đoạn clip về cú đánh "không tưởng" được đặt tên Jesus Shot. Game thủ Levinator25 đã tung ra đoạn clip quay lại cảnh anh đang chơi game, trong đó có đoạn nhân vật Tiger Wood đi trên mặt nước và tung ra 1 cú swing chính xác đưa banh vào lỗ. Đoạn clip đã thu hút được khá nhiều người xem ở thời điểm đó, kể cả những đội ngũ phát triển game của EA.

Nếu chấm dứt ở đó thì sự cố này cũng không có gì là quá đặc sắc, tuy nhiên trên thực tế thì câu chuyện vẫn tiếp tục phát triển. Một năm sau đó, trong chiến dịch quảng cáo cho phiên bản Tiger Woods PGA Tour Golf 09, EA tung ra đòn "trả đũa" bằng một clip khác mang tên Walk on Water. Trong clip này đích thân Tiger Wood diễn một đoạn hoạt cảnh nhại lại clip trên, với cảnh anh cũng đi trên mặt nước và đánh banh vào lỗ trong bối cảnh tương tự. Đoạn clip kết thúc bằng một câu kết khá trào phúng của EA: "Đó không phải là lỗi đâu, anh ta giỏi vậy đấy". Quả thật là một chiêu bài độc đáo của EA khi vừa có thể quảng bá cho tựa game mới, vừa chữa thẹn một cách ý nhị cho lỗi mà tựa game cũ mắc phải.

"Màn chơi âm" (Minus World, Many 1-Up & Flag Jump) trong Super Mario Bros.

"Tượng đài" Mario đã quá quen thuộc với mọi người và tựa game kinh điển Super Mario Bros. thì hầu như ai cũng đều biết cả. Tuy nhiên tựa game này lại chứa đựng 3 "khe hở" mà không phải ai cũng biết, được đặt tên là Minus World, Many 1-Up và Flag Jump.

Nếu được hỏi game có tất cả bao nhiêu màn chơi thì không ít người sẽ mau chóng đưa ra con số 32 (8 thế giới, mỗi thế giới có 4 màn khác nhau). Tuy nhiên game này còn có màn chơi được đánh số là -1 (minus world), màn chơi không được nhiều người biết đến. Thật khó để phân loại đây là một lỗi hoặc là một màn chơi ẩn, nhưng nhiều người thiên về giả thuyết đó là lỗi của game. Cách thức để người chơi... vào được màn chơi này cũng khá đặc biệt. Ở ống cống gần cuối màn 1-2, thay vì đi lên để chuyển sang màn 1-3, nếu bạn thực hiện một cú nhảy đặc biệt xuyên qua ống cống này thì sẽ dẫn đến 1 ống cống khác mà bạn có thể chuyển đến minus world. Đây là màn chơi giống với màn 2-2, nhưng người chơi sẽ không bao giờ kết thúc được bởi khi bạn đi đến cuối màn bạn sẽ bị chuyển lại từ đầu. Ở phiên bản dành cho máy Famicom Disk System, nếu sử dụng lỗi này người chơi sẽ lần lượt được đi qua 3 màn chơi -1, -2 và -3 mà nếu hoàn tất thì người chơi sẽ trở lại màn hình game ban đầu, tương tự như bạn vừa hoàn thành game. Một cách "phá đảo" game nhanh và ấn tượng đấy chứ?

Khe hở thứ hai mang tên Many 1-Up được khá nhiều game thủ khai thác để đạt được số mạng thưởng không giới hạn một cách dễ dàng và nhanh chóng. Ơ cuối màn 3-1, khi gặp 2 chú Koopa (vịt) trên thang, người chơi có thể khéo léo loại 1 chú, còn chú còn lại bạn liên tiếp nhảy đạp trên lưng và giữ không cho rớt xuống. Sau vài cú đạp, bạn sẽ bắt đầu được thưởng 1 mạng cho mỗi lần đạp, và cứ như thế cho đến khi nào bạn chán thì thôi. Nghe có vẻ khó đấy nhỉ, nhưng chỉ cần luyện tập một chút thôi là bạn có thể sử dụng thành thục "mánh" hữu ích này.

Cuối cùng thực sự là một lỗi của game bởi nếu có khai thác thì nó chẳng dẫn bạn đến đâu cả. Ở cuối màn 3-3, khi đứng trên thang dây thăng bằng 2 đầu, nếu canh thời điểm chính xác thì bạn có thể nhảy qua cả cột cờ. Khi đó người chơi sẽ đi vượt qua lâu đài và cứ tiếp tục tiến mãi tới trước cho đến khi hết thời gian mà thôi, không thể quay lại mà cũng không thể hoàn thành được màn chơi.

"Cyan cuồng nộ" (Psycho Cyan) trong Final Fantasy IV

Final Fanatsy VI, siêu phẩm cuối cùng trên chiếc máy SNES trước khi dòng game FF chuyển sang Play Station, nổi tiếng nhờ vào hệ thống chiến đấu tự do và đa dạng của mình. Nhưng đôi khi, hệ thống chiến đấu này quá tự do đến mức xuất hiện những khe hở mà khi kết hợp chúng với nhau sẽ cho ra hiệu quả không ngờ. Nổi tiếng nhất trong số đó Psycho Cyan, minh chứng cho khả năng phát hiện, phân tích và kết hợp tuyệt vời của các fan FF. Đây cũng chính là "tuyệt chiêu" nâng tầm Cyan Garamonde từ một nhân vật trung bình trong FF IV trở thành một trong những chiến binh đáng sợ nhất của dòng game FF.

Để hiểu rõ hơn, ta hãy phân tích các yếu tố cấu thành nên Psycho Cyan. Đây chính là sự kết hợp của 2 lỗi khác nhau trong game. Lỗi thứ nhất là nếu Cyan đang niệm chiêu Retort (tuyệt chiêu thứ 2 của nhân vật này) mà bị hạ gục và hồi sinh lại thì Cyan sẽ luôn tung ra 1 chiêu phản đòn cho bất cứ một đòn tấn công (được thực hiện bởi bất kỳ ai) nhắm vào bất cứ mục tiêu nào trong trận chiến. Lỗi thứ 2 là nếu Cyan bị biến thành một chú Imp trong lúc đang niệm Retort thì khi bị tấn công anh sẽ phản đòn bằng một đòn vật lý và trạng thái Retort vẫn không hề mất đi. Kết hợp 2 lỗi này lại với nhau, làm theo tuần tự:

1. Cyan niệm chiêu Retort
2. Niệm phép Imp lên Cyan.
3. Hạ gục Cyan
4. Hồi sinh anh ta lại
5. Tấn công bằng một đòn vật lý bất kỳ.

Lúc này vì lỗi thứ 1 nên Cyan sẽ tự động phản công lại bằng 1 đòn vật lý, nhưng vì lỗi thứ 2 nên trạng thái Retort không biến mất và Cyan lại phản công lại đòn phản đòn trước đó của mình. Cứ như thế tạo thành vòng lặp bất tận và Cyan cứ liên tiếp tấn công cho đến khi nào đối thủ bị hạ gục, bất kể đó là đối thủ nào. Thật tuyệt diệu! Ở phiên bản Final Fantasy VI Advance, để thực hiệu chiêu này bạn thay đổi trình tự 2 bước 3,4 trước 1,2 là được.

"Tua đĩa" (Skip FMV) trong Final Fantasy IX

Tựa game Final Fantasy IX giới thiệu một trong những side-quest khó nhằn nhất của dòng game FF là truy tìm thanh kiếm Excalibur II. Nhiệm vụ này yêu cầu bạn chơi từ đầu cho đến gần đoạn kết thúc game trong khoảng thời gian ít hơn 12 giờ, một điều kiện có thể nói là hầu như bất khả thi khi chơi game. Bởi đơn giản ngoài thời lượng chơi in-game khá dài, người chơi còn phải "chiêm ngưỡng" những đoạn phim cắt cảnh không nhỏ mà trên lý thuyết không thể nào tua nhanh qua được. Tuy nhiên vẫn có cách qua nhanh những đoạn phim bằng cách không chính thống cho lắm là nhanh chóng bật nắp khay dĩa của máy PS1 lên và đóng lại lập tức khi dĩa vừa ngừng quay. Đây chính là điểm mấu chốt giúp người chơi có thể đáp ứng được yêu cầu oái oăm mà game đã đề ra. Ngoài ra phương pháp này còn được áp dụng trong Final Fantasy VIII khi người chơi muốn 100% xác suất tung ra Limit Break mạnh nhất của nhân vật Selphie là The End.

NGUYÊN QUÂN

TRIỂN LÃM TOKYO GAME SHOW 2010

Sau khi "ngất ngây" với triển lãm game E3 2010 tại Los Angeles, Mỹ hồi tháng 6, các game thủ thế giới lại một lần nữa được "no mắt, đã tai, sung sướng tay chân" với triển lãm là Tokyo Game Show 2010, diễn ra từ 16-19/9/2010 vừa qua.

Như thường lệ, Tokyo Game Show 2010 (TGS 2010) được tổ chức tại khu triển lãm Makuhari Messe, thành phố Chiba, thuộc cụm đô thị Tokyo, Nhật Bản. Triển lãm diễn ra trong 4 ngày, 2 ngày đầu dành cho các doanh nghiệp, 2 ngày sau mở cửa tự do. TGS 2010 năm nay đã gặt hái được thành công kỷ lục khi thu hút đến hơn 207.000 lượt khách tham quan.

Devil May Cry mới: Tranh cãi nảy lửa

Cũng như E3, tâm điểm thu hút các game thủ nhiều nhất chính là các tựa game mới toanh được công bố và trình chiếu tại TGS 2010. Ngay ngày đầu tiên, các hãng game tham gia triển lãm đã công bố hàng loạt tựa game mới. Đầu tiên là Sega thông báo sẽ chuyển 2 game ICO và Shadows of the Colossus nổi tiếng trên PS2 thành phiên bản HD trên PS3. Trước triển lãm vài ngày, hãng cũng hé lộ thông tin về phần thứ 3 của loạt game nhập vai chiến thuật Valkyria Chronicles. Hãng cho biết Valkyria Chronicles 3 lại tiếp tục xuất hiện trên PSP (như phần 2), chứ sẽ không có phiên bản đồ họa trên PS3 như phần 1. Bên cạnh đó, Sega còn giới thiệu game Yakuza of the End, với ý tưởng kết hợp thế giới ngầm Mafia Nhật và bối cảnh… zombie tràn ngập như Dead Rising hay Resident Evil.

Tỏ ra không chịu thua kém đối thủ, hãng Capcom cũng trưng ra ngay những con "át chủ bài" mới. Đầu tiên phải kể đến game Asura's Wrath, một game hành động đa hệ máy có bối cảnh ảnh hưởng tôn giáo phương Đông, trình diễn một đoạn trailer hứa hẹn sẽ là đối thủ nặng ký của dòng game God of War. Và cũng chính Capcom đã gây tiếng vang lớn nhất tại TGS lần này khi chính thức công bố phiên bản mới của dòng game Devil May Cry. Đúng như tin đồn trước đó, phiên bản này do hãng Ninja Theory (Heavenly Sword, Enslaved) phát triển. Phiên bản mới này có tên chính thức là DmC: Devil May Cry, và khi trailer và những hình ảnh đầu tiên được trình làng, game đã gây ra vô số cuộc tranh cãi của cộng đồng game thủ. Đa số đều tỏ ra thất vọng trước ngoại hình và dáng vẻ hoàn toàn mới của nhân vật chính Dante. Nhiều người đã thẳng thừng chê bai nhân vật này quá "ốm o, xì ke" so với hình tượng Dante "ngầu và phong độ" trong những phiên bản trước. Capcom đã giải thích cho lý do thay đổi này là họ muốn xây dựng lại thương hiệu dòng game từ đầu, chứ không phải đơn thuần là một "Devil May Cry 5". Trước mắt, vẫn chưa rõ thời điểm phát hành và hệ máy của trò chơi này.

Nói đến Capcom không thể không nhắc đến một cựu nhân viên nổi tiếng của hãng này là nhà thiết kế Shinji Mikami, hiện đang đầu quân cho PlatinumGames (Bayonetta, Madworld…) và sắp cho ra mắt tựa game đầu tiên của ông dưới trướng hãng này là Vanquish. Mikami xuất hiện tại TGS 2010 cùng với Suda51 (Goichi Suda), "bộ não" tạo nên dòng game hành động hấp dẫn No More Heroes trên Wii. Hai người cùng công bố tựa game mới mà họ hợp tác làm chung là Shadows of the DAMNED, sẽ do hãng EA phát hành. Đây là tựa game hành động có góc nhìn ngang vai như Resident Evil 4, 5. Đặc biệt, tựa game này còn được nhạc sĩ nổi tiếng của dòng game Silent Hill Akira Yamaoka tham gia.

Hàng loạt game chờ công bố

Các hãng game khác cũng không chịu thua kém khi thay nhau công bố các tựa game mới:

• Team Ninja công bố Ninja Gaiden 3. Tuy nhiên chưa có thông tin gì được nói thêm ngoại trừ một tấm hình duy nhất của nhân vật chính Ryu Hayabusa. Bên cạnh đó, họ cũng tuyên bố sẽ "nhúng tay" vào dự án game Ni-Oh vốn đã được giới thiệu từ lâu của Koei (cùng trực thuộc công ty Tecmo Koei).

• Software tiết lộ phần kế tiếp của game nhập vai thành công vang dội Demon's Souls với tên mã Project Dark. Lần này game không còn độc quyền cho PS3 nữa mà sẽ có thêm bản Xbox 360.

• Namco Bandai giới thiệu game song đấu đồng đội Tekken Tag Tournament 2, sau 11 năm kể từ phiên bản đầu tiên. Game sẽ phát hành trong năm 2011.

• Level 5 (Dragon Quest VIII, White Knight Chronicles…) cùng hãng phim hoạt hình Studio Ghibli giới thiệu những đoạn gameplay đầu tiên của game nhập vai mang đậm chất nghệ thuật Ni No Kuni, trên cả 2 hệ máy DS và PS3.

• Konami cùng Kojima Productions trình diễn đoạn game play ứng dụng vật lý cực tốt với thông điệp "cắt được mọi thứ" của game Metal Gear Solid: Rising.

Trong vô số những tin tức hấp dẫn như vậy, gây thất vọng nhất lại là "ông trùm" làng game Nhật Bản Square Enix khi quyết định chỉ công bố những đoạn trailer ngắn tí tẹo của 2 game Final Fantasy Versus XIII và Final Fantasy Agito XIII, mà lại là công chiếu kín cho khách mời chứ không công khai. Hãng hứa hẹn sẽ có nhiều thông tin vào buổi họp báo riêng về các game này vào ngày 11/1/2011.

Về phần các hãng phần cứng, Nintendo quyết định không tham gia TGS 2010 mà tổ chức buổi họp báo riêng vào ngày 27/11 để chính thức giới thiệu máy game 3D Nintendo 3DS. Trong khi đó, TGS 2010 lại chứng kiến cuộc cạnh tranh gay gắt giữa Microsoft và Sony trong lĩnh vực game cảm ứng. Còn Microsoft thì giới thiệu hàng loạt dự án game đỉnh dành riêng cho Kinect, trong đó phải kể đến Codename D (Grasshopper Manufacture), Rise of the Nightmares (Sega), Steel Battalion: Heavy Armor (Capcom)... Trong khi đó, Sony đã chính thức phát hành PlayStation Move với một vài tựa game tạo được sự hưởng ứng tốt của các game thủ. Trước thềm TGS 2010, có tin đồn hãng sẽ chính thức giới thiệu hệ máy PSP2, nhưng thực tế Sony không hề hé môi gì về chuyện này trong suốt kỳ triển lãm, mặc dù một số hãng phát triển tiết lộ họ đã có trong tay mẫu thử nghiệm của chiếc máy này.

Quả thực, TGS 2010 đã có một kỳ triển lãm thành công vượt mong đợi của các game thủ, dù còn đôi điều khiến chúng ta hơi tiếc nuối. Hy vọng bài viết này đã cung cấp cho bạn đọc cái nhìn tổng thể về những sự kiện đáng chú ý nhất tại triển lãm năm nay. Hẹn gặp lại các bạn trong các bài tường thuật các triển lãm game hấp dẫn của thế giới trong năm 2011.

MAI PHUONG

LEAGUE OF LEGENDS

TỪ WCG 2010 ĐẾN GDC ONLINE

Được phát triển từ một bản đồ của tựa game Warcraft III cũ kỹ và từng bị xem là "hàng nhái DotA", League of Legends (LoL) đã không ngừng phát triển để khẳng định thương hiệu của riêng mình và nhận được những danh hiệu danh giá nhất của ngành công nghiệp phát triển game toàn cầu.

Xuất hiện lần đầu tại vòng chung kết thể thao điện tử thế giới World Cyber Games Grand Final 2010, League of Legends đã đánh dấu cho mình một bước tiến dài trên con đường phát triển và trở thành một trong những tựa game thể thao điện tử phổ biến nhất. Điều gì đã khiến cho tựa game non trẻ này vượt qua được những người anh em khác, đạt được thành công to lớn như ngày hôm nay?

Gameplay cân bằng

LoL đã giải quyết được bài toán khó khăn nhất về việc cân bằng giữa các Champion (tướng) và hệ thống Item (đồ). "Mọi Champion đều phát huy tác dụng trong mọi thời điểm của trận đấu" – Đó là lời nhận xét chung của các game thủ đã từng trải nghiệm LoL. Các kĩ năng (skill) của mỗi Champion đều có thời gian phục hồi ngắn và tốn ít mana khi sử dụng, khiến người chơi phải bận rộn và tập trung hơn khi liên tục phải dùng kĩ năng để khống chế đối phương. Đặc biệt một số Champion không sử dụng mana, thay vào đó là các giá trị khác như: HP (máu), Stamina (sức bền) ... đem đến sự phong phú và nét đặc trưng riêng cho mỗi Champion. Mỗi một giá trị này đều có những ưu, nhược điểm khác nhau (chẳng hạn Stamina hồi rất nhanh nhưng không thể gia tăng giới hạn sử dụng, hoặc dùng quá nhiều skill yêu cầu HP sẽ khiến lượng HP của bạn giảm nhanh) nên người chơi phải tính toán kỹ lưỡng mỗi khi sử dụng các kỹ năng.

Ngoài ra, người chơi còn có thể xây dựng nhiều hướng đi khác nhau cho Champion như: Tank, Mage, Fighter, Assassin, Support … khiến mỗi trận đấu trở nên thú vị và đều có điểm nhấn riêng biệt. Vì mỗi Champion đều có hai yếu tố cơ bản trong sát thương và giáp là: Vật lý và phép thuật; nên khi các trận đấu kéo dài, các Champion vẫn có thể phát huy tối đa sức mạnh của mình.

Hệ thống Item được phân loại rõ ràng: Defense (Phòng thủ), Attack (Tấn công), Magic (Phép thuật), Movement (Tốc độ di chuyển) và Consumables (Bình hỗ trợ), giúp người chơi làm quen nhanh chóng, dễ dàng, không mất quá nhiều thời gian trong việc chọn lựa item thích hợp. Các item cơ bản trong LoL thường rất rẻ và không mấy khó khăn để ghép lên các item chính mạnh hơn, có thêm kĩ năng đặc biệt khi Champion sử dụng. Hơn thế nữa, mọi Champion trong LoL đều đóng một vai trò nhất định và kỹ năng của các Champion có thể tăng sức mạnh thông qua việc trang bị item. Vì thế, ngay cả một Champion đóng vai trò Support cũng trở nên rất nguy hiểm vào bất cứ giai đoạn nào.

Các đơn vị tiền tệ khác ngoài gold (vàng) trong trận đấu là IP (dùng để mua Champion, Runes) và Riot Points (chủ yếu để mua các trang bị thêm cho tài khoản các skin để làm đẹp thêm cho Champion) hoàn toàn không ảnh hưởng đáng kể đến tính cân bằng trong trận đấu. Chúng chỉ giúp người chơi có thêm động lực và hứng thú để xây dựng các tính năng hỗ trợ cho Champion hoặc đơn giản là trông...nổi bật trong trận đấu so với các người chơi khác (tương tự như các shop thời trang của game Audition).

Tốc độ trận đấu

LoL đã tạo được bước đi cho riêng mình khi loại bỏ yếu tố "deny Minion" (ngăn chặn đối phương lấy được lượng vàng và điểm kinh nghiệm từ Minion phía mình). Trước hết, điều này đã giúp LoL cân bằng giữa các Champion range (đánh xa) và Champion melee (đánh gần) ở giai đoạn đầu trận đấu. Thứ hai, họ đã loại bỏ được lối chơi phòng thủ – ảnh

hưởng lớn đến tiến độ của trò chơi, giúp cho những pha đối đầu lớn sẽ là yếu tố tiên quyết khiến LoL mang đậm tính chất hành động và trở nên thú vị.

Ngoài ra, LoL đã chỉnh sửa một số giá trị khiến tốc độ trận đấu diễn ra nhanh hơn: giảm số lượng vàng nhận được từ Minion (creep), tăng số lượng vàng khi đánh bại Champion đối thủ, hy sinh không mất vàng nhưng thời gian hồi sinh kéo dài hơn (ngay cả từ cấp độ 1).

Chiến thuật turtle – lối chơi rùa bò với Champion kiếm vàng một cách nhiệt tình cả trận đấu đã gần như không còn chỗ đứng với lượng vàng ít ỏi từ Minion và tốc độ tăng kinh nghiệm nhanh hơn.

Đội ngũ phát triển của Riot Games trong lễ trao giải GDC Online Awards 2010

Mặt khác, với lối chơi gank (cùng nhau hạ gục đối thủ), người chơi có thể vượt cấp độ so với đối phương, tạo ra sức ép lớn, nhưng chỉ một sơ suất nhỏ trong những pha giao tranh lớn, trận đấu gần như có thể cân bằng lại giữa hai đội.

Chiến thuật và phối hợp đồng đội

Gameplay cân bằng cộng thêm tốc độ trận đấu đầy nhanh, LoL đã trở nên gay cấn và quyết liệt hơn. Bởi vậy, yếu tố chiến thuật và phối hợp đồng đội trở nên quan trọng hơn bao giờ hết.

Những pha giao tranh giữa hai đội sẽ là yếu tố quyết định việc thắng bại của một trận đấu. Trong LoL có Brush - là một loại cỏ cao giúp Champion có thể ẩn mình trong đó, có thể nhìn ra ngoài nhưng lại không bị nhìn thấy bởi người ở ngoài Brush. Đây là một yếu tố tuyệt vời cho những pha tập kích bất ngờ hoặc lợi dụng để thoát thân.

Nếu như trong DotA, một mình hero chủ lực có thể tỏa sáng và dẫn dắt cả đội đi đến thành công thì trong LoL lại hoàn toàn ngược lại, một Champion cho dù có khỏe, vượt trội cấp độ và đồ đi chăng nữa, vẫn không thể một mình làm nên chiến thắng mà không có đồng đội giúp sức.

Một đội hình lý tưởng khi thi đấu LoL là phải có đầy đủ các vị trí như Champion Tank sẽ là lá chắn vững chắc cho cả đội, Champion Assassin sẽ đảm nhận nhiệm vụ hạ gục những đối thủ yếu máu trong thời gian ngắn, các Champion có kĩ năng gây choáng, làm chậm sẽ giúp các pha gank diễn ra dễ dàng hơn… Người chơi sẽ phải sắp xếp, bàn bạc kĩ lưỡng với nhau để chiến thuật có thể vận hành trơn tru.

Các Turret (tháp canh) trong LoL thường có sát thương rất lớn nhưng nhược điểm lại rất dễ bị phá hủy. Khi phá được Inhibitor (công trình sau tháp canh thứ ba của đối phương), bạn sẽ có Super Minion. Nhưng ngay cả khi Inhibitor đã vỡ hết, bạn vẫn có cơ hội đẩy ngược lại vì Inhibitor sau một thời gian sẽ tự động hồi sinh. Vì thế nếu bạn có được sức ép lên đối phương, bạn phải chớp lấy cơ hội. Chỉ cần một sai lầm nhỏ trong những lần giao tranh lớn ở những phút cuối của trận đấu, đội của bạn có thể cầm chắc cái thua.

Điểm cộng

Hệ thống thiết lập trận đấu tự động sẽ giúp những người chơi có cấp độ tương đương nhau cùng kết nối trong một trận đấu. Ngoài ra, nếu muốn thử sức ở những cấp độ cao hơn, bạn phải đạt đủ cấp độ 30 trong tài khoản hoặc thành lập một đội để tham gia.

Đối với những người mới chơi, bạn có thể thông qua một hướng dẫn nhỏ có sẵn trong trò chơi hoặc tìm đọc những hướng dẫn chi tiết được đăng tải trên trang chủ của LoL.

LoL còn có một hệ thống server khá tốt, đủ để hỗ trợ toàn bộ game thủ trên toàn thế giới. Đặc biệt tính năng kết nối lại vào trận đấu khi bị ngắt kết nối giúp các game thủ hoàn toàn có thể yên tâm về chất lượng trò chơi.

Hệ thống cấp độ tài khoản tạo nên chiều sâu chiến thuật ngoài trận đấu, kích thích người chơi phải tìm tòi, khám phá thêm các tính năng mới sẽ được mở ra sau khi thăng cấp.

Mỗi tuần, LoL cho phép người chơi chọn 10 Champion khác nhau tạo nên sự thú vị trong trận đấu, giúp game thủ làm quen dần với các Champion và dần tìm ra được hướng đi cho riêng mình.

Nếu như ở MMORPG nổi tiếng như World of WarCraft, Blizzard từng khiến fans hâm mộ khen hết lời nhờ hệ thống Skill Tree hay Talent Tree (tạm dịch: Cây kỹ năng) thì với LoL, hệ thống Mastery sẽ không làm người chơi thất vọng. Điểm hay nhất và khác biệt nhất của Mastery trong game là cho phép người chơi thay đổi lựa chọn điểm Mastery một cách linh hoạt để phù hợp với nhiều Champion khác nhau.

Trong cốt truyện của LoL, Rune là những mảnh đá cổ ẩn chứa những sức mạnh khác nhau. Cùng với Mastery, Rune là một cách khác để tăng sức mạnh cho Champion. Với các chỉ số như tăng tốc đánh (attack speed), sức đánh

BẢNG GIÁ ĐẶT DÀI HẠN

Tạp chí	Ngày phát hành	Giá bìa (đ)	1 tạp chí	Đặt đồng thời 2 hoặc 3 loại tạp chí		Đặt đồng thời 4 loại tạp chí	
			12 tháng	6 tháng	12 tháng	6 tháng	12 tháng
			Giá đã giảm 25%	Giá đã giảm 25%	Giá đã giảm 30%	Giá đã giảm 30%	Giá đã giảm 35%
Thế Giới Vi Tính B Giải pháp và ứng dụng CNTT	Ngày 01 (Miền Bắc: 03)	18.000	162.000	81.000	151.200	75.600	140.400
e++ Sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao	Ngày 05 (Miền Bắc: 07)	20.000	180.000	90.000	168.000	84.000	156.000
Thế Giới Vi Tính Công nghệ máy tính và mạng	Ngày 15 (Miền Bắc: 17)	18.000	162.000	81.000	151.200	75.600	140.400
Thế Giới Game Game và giải trí	Ngày 25 (Miền Bắc: 27)	15.000	135.000	67.500	126.000	63.000	117.000

• Bạn đọc ở ngoài nội thành TP. HCM và Hà Nội trả thêm phí gửi tạp chí qua bưu điện **36.000đ/12tháng/quyển.**

(attack damage), né tránh (Dogde)..., chúng ta có thể có rất nhiều hướng xây dựng Champion khác nhau. Người chơi có thể mua thêm Rune với điểm tích lũy được trong quá trình chơi game. Mỗi cấp độ mới của tài khoản cho phép tăng số lượng Rune. Tuy nhiên, sự ảnh hưởng của Rune lên Champion không quá đáng kể. Ví dụ như một Rune Greater Seal of Clarity và một Champion cấp độ 18; Champion đó sẽ hồi phục 1.8 mana trong 5 giây - một con số không đáng kể so với các item hồi phục mana trong game. Các tài khoản cấp độ thấp cũng không thể sở hữu toàn bộ các loại Rune mà sẽ được mở ra dần sau khi bạn thăng cấp. Hệ thống Rune sẽ kích thích người chơi sáng tạo để phát triển Champion của mình. Ngoài ra để nhận được nhiều điểm hơn, bạn phải sẽ phải cố gắng giành chiến thắng trong trận đấu.

Một điểm thú vị khiến LoL trở nên khác biệt với những sản phẩm có trên thị trường "bị" gán mác "game nhái DotA" chính là hệ thống Summoner's Spell. Tương tự như Rune và Mastery, Summoner's Spell cũng được mở khóa qua cấp độ của tài khoản. Người chơi có thể lựa chọn 2 phép thuật trong số nhiều spell khác nhau trước khi bước vào trận đấu, hoàn toàn không phụ thuộc vào Champion bạn đã chọn. Summoner's Spell thường có hiệu quả tăng theo cấp độ của Champion và có thời gian phục hồi rất lâu, điều này khiến lựa chọn và phối hợp Summoner's Spell của các thành viên trong team trước trận đấu trở nên vô cùng quan trọng. Các Spell ở cấp độ cao không mạnh hơn, nhưng cho những hiệu ứng khác với các hiệu ứng ở các Spell cấp độ thấp ví dụ như: Flash - dịch chuyển tức thời trong một khoảng ngắn, Fortify - bảo vệ tháp canh khỏi mọi đòn tấn công ...

Theo thông tin từ phía đội ngũ phát triển, hiện nay, LoL vẫn đang tiếp tục phát triển thêm các tính năng khác như hệ thống clan, chức năng replay, các Champion mới... hứa hẹn đem đến nhiều điều thú vị hơn trong tương lai.

Ngày 7/10/2010, LoL đã giành được 5 giải thưởng tại Game Developers Choice Online Awards bao gồm: Game có công nghệ tốt nhất, Game có thiết kế nghệ thuật tốt nhất, Game có thiết kế tốt nhất, Giải khán giả bình chọn và đặc biệt là Game Online mới xuất sắc nhất. Trong ngành công nghiệp game toàn cầu, Game Developer Conference (GDC) là hệ thống sự kiện và đào tạo dành cho giới phát triển chuyên nghiệp và uy tín nhất. Chỉ để được bước chân vào triển lãm GDC, mỗi người đã phải trả tiền vé cả nghìn đô-la Mỹ (gần 20 triệu VND). Năm nay, lần đầu tiên giải thưởng thường niên Game Developers Choice Online Awards dành cho các trò chơi trực tuyến được tổ chức.

Lời kết

Chính thức đi vào hoạt động từ tháng 10/2009 đến nay, LoL đang ngày càng chiếm được cảm tình của game thủ khi đã thu hút hơn 3 triệu lượt người chơi và 15 triệu lượt truy cập hàng tháng trên toàn cầu. Cộng đồng LoL đang phát triển mạnh mẽ tại Bắc Mỹ, châu Âu, châu Á và đặc biệt là thị trường tiềm năng Trung Quốc.

Dưới bàn tay ma thuật của Riot Games, LoL đang dần trở thành tựa game thể thao điện tử được yêu thích nhất. Các giải đấu lớn đáng chú ý đang và đã diễn ra như: Razer Twisted Treeline, Ring of Champions tại châu Á, World Cyber Games Grand Final 2010.

Với những gì đã đạt được, chắc chắn trong tương lai, Leauge of Legends sẽ còn tiến xa hơn nữa trên con đường chinh phục để trở thành game thể thao điện tử số 1.

HỒNG PHƯỢNG

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:**
  game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Gioi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:**
  quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:**
  phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:**
  testlab@pcworld.com.vn
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:**
  ykien@pcworld.com.vn
- **Thông cáo báo chí:**
  pressrelease@pcworld.com.vn
- **Giải đáp kỹ thuật:**
  http://www.pcworld.com.vn/forum

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
GAME & GIẢI TRÍ

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833.
Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World Vietnam.
Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 15.000 đồng.

Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh - ĐT: (84.8) 3 9304 324 - Fax: (84.8) 3 9304 338 - E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn - Website: www.pcworld.com.vn; www.thegioigame.vn
Văn Phòng Hà Nội: P.903, tầng 9, tòa nhà HITTC, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa - ĐT: (84.4) 3 5121 819 - Fax: (84.4) 3 5121 822 - E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

HALO

Kết Tinh Công Nghệ Thỏa Mãn Đam Mê

QUÀ TẶNG ĐẶC BIỆT THÁNG 10

Cơ Hội Trúng Thưởng

1 Bộ Máy Wii + Ổ Cứng HDD160GB
& Nhiều Phần Quà Hấp Dẫn Khác...

+

HDD 160GB

Đặt game hay giảm ngay giá thành

Hiện Tượng Mới

Trong Làng Game Sẽ Xuất Hiện
"CHƠI GAME THEO PHONG CÁCH CỦA BẠN"
KINECT Sẽ ra mắt vào đầu tháng 11

KINECT

XBox360 Slim 4GB
Đời Mới Nhất - Giá Không Đổi

TƯ VẤN, THIẾT KẾ MỞ PHÒNG GAME
PLAYSTATION 3, XBOX360

Phiên Bản 160GB & 320GB

Playstation Move

AIMON MOUSE Chuột Đa Năng Dành Cho PC &

XBox360

PS3

Free
5Games

Thế Hệ iPod Mới Nhất Đã Có Tại HALO

Macbook - iMac - Macpro

iPod Touch Gen 4

iPod Nano

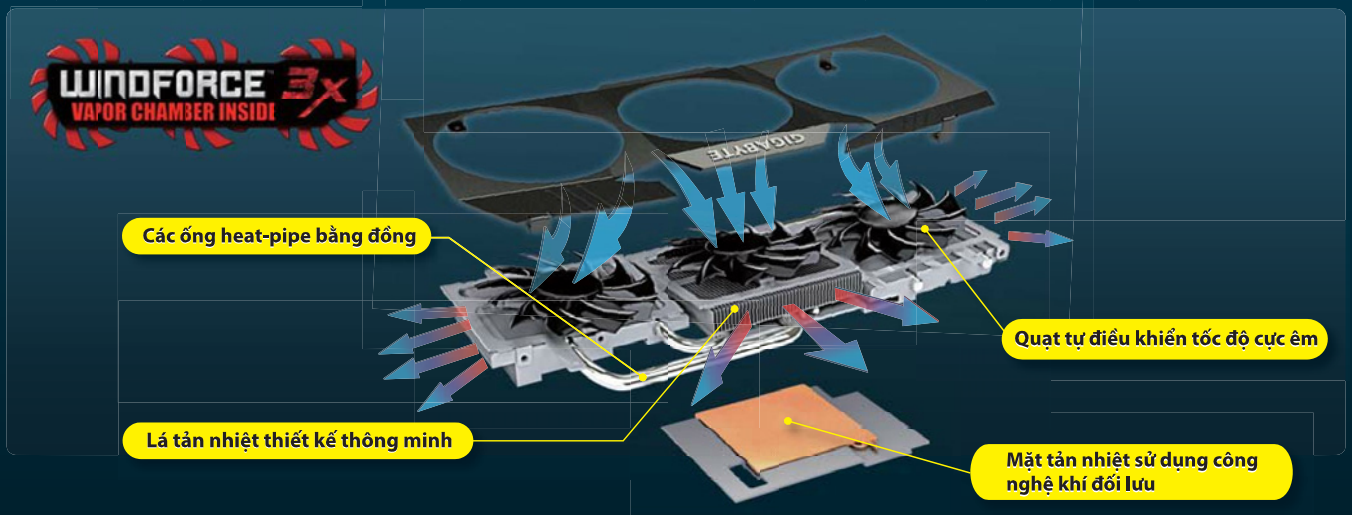
iPod Shuffle

82-84 Pasteur - Phường Bến Nghé - Quận 1 ĐT: 08-39141494 08-39144998 website: www.haloshop.vn

GIGABYTE™

GIGABYTE WINDFORCE™ là gì ?

Đây là công nghệ tản nhiệt tiên tiến nhất của GIGABYTE, tạo nên sự khác biệt giữa các sản phẩm của GIGABYTE và các thương hiệu khác.
GIGABYTE hiểu rằng, các quạt tản nhiệt hoạt động ở điều kiện rất khắc nghiệt và chúng tôi chỉ chọn những chiếc quạt tốt nhất để dùng trên sản phẩm của GIGABYTE.
Giải pháp tản nhiệt GIGABYTE WINDFORCE™ được trang bị với các lá tản nhiệt chống rối loạn luồng không khí trong thùng máy, sử dụng các quạt thông minh tự điều khiển tốc độ hoạt động êm ái và các ống tản nhiệt bằng đồng nguyên chất. Các thành phần này kết hợp lại với nhau tạo ra một thiết kế tản nhiệt tối ưu, hoạt động êm ái nhưng giải nhiệt cho VGA thật nhanh, đồng thời các lá tản nhiệt được thiết kế đặc biệt giúp cho luồng gió từ tản nhiệt thổi ra không bị rối loạn để tránh ảnh hưởng đến hướng đi của luồng không khí trong case.



	WINDFORCE 3X VAPOR CHAMBER INSIDE Thiết kế lá tản nhiệt 3D	WINDFORCE 2X ANTI-TURBULENCE COOLING Thiết kế lá tản nhiệt đối xứng	WINDFORCE 2X / WINDFORCE 2X Thiết kế lá tản nhiệt song song
Thiết kế quạt làm mát			
Trang bị trên:	GV-N470SO-13I	GV-R587/R585/R583 series / GV-N465UD-1GI	GV-N460 series / GV-N450OC series

Dòng sản phẩm Siêu Ép Xung

GV-N470SO-13I

- Phiên bản NVIDIA GeForce GTX 470 Siêu Ép Xung
- Quy trình chọn lựa GPU Gauntlet độc đáo
- Bộ nhớ GDDR5 dung lượng 1280MB/320bit
- Nhanh hơn 12% so với card GTX 470 chuẩn

Dòng sản phẩm Siêu Bền VGA

GV-N460OC-1GI

- Trang bị GPU NVIDIA GeForce GTX 460
- Bộ nhớ GDDR5 dung lượng 1GB/256bit
- Công nghệ Siêu Bền VGA với linh kiện chất lượng cao
- Nhanh hơn 16% so với card GTX 460 chuẩn

Dòng sản phẩm Trải nghiệm độ nét cao

GV-N450OC-1GI

- Trang bị GPU NVIDIA GeForce GTS 450
- Bộ nhớ GDDR5 dung lượng 1GB/128bit
- Nhanh hơn 5.5% so với card GTS 450 chuẩn

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH MTV CÔNG NGHỆ TIN HỌC VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-38326085 Fax: 84-8-39250030
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Đại diện phân phối tại miền bắc :
Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 35371525

www.gigabyte.vn

All intellectual property rights, including without limitation to copyright and trademark of this work and its derivative works are the property of, or are licensed to, GIGA-BYTE TECHNOLOGY CO., LTD. Any unauthorized use is strictly prohibited.